
01/2001
Brandneue Spieletests: Patrizier 2 • Alice • Sacrifice • MechWarrior 4 • Project I.G.I. u. v. m.
PC ACTION
DM 9,99
öS 80,- dkr 40,- sfr 9,90 Lit 12.000 lfr 225,- DR 1.600 bfr 225,- Pta 950,- hfl 12,60
ISSN 0946-6290
B 50027
mit 2 CDs
+VOLLVERSION DARK REIGN
+10 EXKLUSIV-VIDEOS
Tribes 2 • Alice • Wiggles • Deep Space 9 – The Fallen • MechWarrior 4 • Anachronox
plus BIG ACTION
Das Skandal-Video: Sieben Redakteure hinter Gittern!
MIT VIDEO
AQUANOX
Super-Hit aus Deutschland: Lesen Sie, warum der Schleichfahrt-Nachfolger zu den großen Spiele-Hoffnungen 2001 gehört
MIT VIDEO
So indiziert die
BPJS
Exklusiv-Reportage: Begleiten Sie uns zur Bundesprüfstelle und lernen Sie alles über Spiele-Indizierung
TOPAKTUELLE DEMOS
•Project I.G.I.
•Alice
•Dirty Track Racing
•Pro Rally 2001
•Laser Arena
GRATIS! DIE VOLLVERSION
MIT SPIELETIPPS
DARK REIGN
Der große C&C-Konkurrent: Echtzeitstrategie mit toller KI und leistungsstarkem Construction-Kit
TEST DES MONATS: No One Lives Forever
Kauf' mich!
Jetzt zugreifen: Die beste Hardware & die genialsten Spiele für Zocker!
Spieletipps: No One Lives Forever • DS9 – The Fallen • Call to Power 2 • Monkey Island 4 u. v. m.



Der Ball ist rund!

Big Action

Sieben Redakteure werden gegen ihren Willen für die nächsten sechs Monate in einem winzigen und stickigen Redaktionsraum bei Nürnberg festgehalten und rund um die Uhr von Kameras beobachtet.



Foto: Dirk Kartscher

Die Truppe ist von der Außenwelt abgeschottet und intensive psychologische sowie allgemeinmedizinische Tests hat keiner von ihnen erfolgreich durchlaufen. Und schon beim Einzug ging es heiß her …

Harald: Wo ist mein Koffer mit *NHL 2001*? Ich drehe durch! Ihr seid doch alle falsch!!!

Herbert: Pass auf, gleich knallt's! Halt mal lieber kurz die Kiste hier, meine Heizdecke liegt noch in der Schleuse.

Christian S.: Ruuuhhhheeeeee! Sonst krieg isch Plackkk! Kann mir mal jemand dieses blöden Karton hier abnehmen? Der riecht ja widerlich! Ich glaube, Tanjas Parfümfläschchen ist zerbrochen.

Tanja: Oh nein! Ich muss zurück. Hey, warum ist die Bürotür abgesperrt?

Christian M.: Bitte was? Parfümfläschchen? Wir sind doch nicht zum Vergnügen hier! Sondern zum Arbeiten. Los jetzt, die Weihnachtsausgabe wartet darauf, geschrieben zu werden.

Jo: Wie jetzt? Ich dachte, ich kann gleich nach Hause gehen? Was sollen denn die ganzen Umzugskisten hier überhaupt … ähmm … und wieso Schlafsack und ausreichend Anziehsachen?

Alex: Mensch Jo, weil du hier die nächsten sechs Monate nicht rauskommst! Es sei denn, …

Alle im Chor: … ihr wählt mich als Ersten raus … BITTE!!!!

Die tumultartigen Szenen und alle Fakten zur ersten BIG-ACTION-Nominierung finden Sie auf unserer Cover-CD und den Leserbriefseiten.

Die Redaktion

Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
… kann sich immer noch nicht an die ganzen Kameras im Redaktions-Container gewöhnen, findet aber, dass der Fränkel doch kein so schlechter Kerl ist.

Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
… ist blind, seit er Sauerteig in seinem rosa Hemd erblicken musste und plädiert seitdem für eine Arbeitskleidungs-Vorschrift.



Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
… kann es kaum erwarten, sich durch menschenüberlaufene Kaufhäuser zu drängeln, um die letzten Geschenke zu ergattern. Da kommt Weihnachtsstimmung auf!

Herbert Aichinger, 39
Action- und Strategiespiele, Adventures
… übt weiter an seiner Rolle als „Franken-Ken" im Big-Action-Container und hält sich den rosa Sauerteig mit Heavy ConstruKction von King Crimson vom Leib.

Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
… empfiehlt für gute Musik mit deutschen Texten einen Besuch im Internet unter www.tobiasbiedert.de. Unterstützt den Künstler!

Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
… wird an Weihnachten nach Köln fahren und freut sich tierisch auf ein Wiedersehen mit ihren Freunden und auf die darauf folgenden Disco-Besuche.

Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
… plant gerade seinen Après-Ski-Urlaub in den Bergen und kann über die Ausführungen seiner unmodischen und Altkleidersammlungs-Restbestände tragenden Kollegen nur müde lächeln!



Thema des Monats

Aquanox

Kaum zu glauben: Hinter dem Unterwasser-Epos *Aquanox*, einer bizarren Mischung aus Ego-Shooter und Aufbaustrategie, steckt ein deutsches Entwicklerteam! Ob die Jungs von Massive Entertainment den Beweis erbringen, dass auch hier zu Lande nicht nur Wirtschaftssimulationen entstehen können?

Seite 48

Seite 68



No One Lives Forever

Vergessen Sie James Bond! Superagentin Cate Archer zeigt dem biederen Briten, wo wirklich der Hammer hängt. Die neue Shooter-Referenz!

Seite 32



Weihnachtsträume

Na, wieder keine Geschenkideen? PC Action empfiehlt Ihnen in letzter Minute, was man einem Spiele-Freak so alles unter den Weihnachtsbaum legen kann.

Rubriken

Auftakt 5
Bestseller 180
Cover-CD-ROM und DVD 175
Die letzte Seite 202
Die Redaktion 5
Fehlstart 179
Hardware-Referenzen 200
Hit-Countdown 186
Hotlines 186
Impressum 119
Inhalt Spieletipps 147
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 181
Leserbriefe 180
So werten wir 66

Aktuelles

Actionspiele 12
Adventures und Rollenspiele 16
Blockbuster 10
Budgetspiele 24
Online-Spiele 22
Simulationen 20
Spiele-Industrie 28
Sport- und Rennspiele 18
Strategiespiele und WiSims 14
Vermischtes 26

Blickpunkt

Weihnachts-Special 32
Die BPjS-Reportage 40
ETAINA – der Spiele-Oscar 44



Vorschau

THEMA DES MONATS: Aquanox 48
Anachronox 60
Rollenspiel mit Kinofeeling von ION Storm
I-War 2 54
Particle Systems´ zweiter Ausflug ins All
Robin Hood: Defender of the Crown 2 . . 63
Kämpfen Sie für England und Richard Löwenherz!
Wiggles 62
Die perfekte Mischung aus Creatures und Sims?

Tests

TEST DES MONATS:
No One Lives Forever DVD 68
4x4 Evolution 112
Aladdin Nasiras Rache 109
Alarm für Cobra 11 118
American McGhee´s Alice DVD . . . 74
Autobahnraser 3 112
B17 Flying Fortress 2 116
Big Brother 2 118
Call to Power 2 92
Chicken Run 96
Colin McRae Rally 2 110
Deep Space Nine: The Fallen DVD 78
Delta Force: Land Warrior 85
Der Grinch 107
Der Meistertrainer 117
Die Mumie 107
Dinosaurier 96
Dirt Track Racing Sprint Cars 112
Dirt Track Racing 112
Donald Duck 96
Dracula 2 109
Dschungelbuch Groove 96
Eldorado 109
Emergency Police 96
Euroleague Football 117
F1 Official Team Manager 94
Flucht von Monkey Island 100
Frontschweine 81
Fur Fighters 81
Galaga 85
Grouch 107
Hugo 8 108
Jagged Alliance 2: Unfinished Business . 94
Keep the Balance 117
Links LS 2001 112
MechWarrior 4 DVD 80
Motocross Mania 113
Patrizier 2 90
Pro Rally 2001 110
Project IGI 82
Pulleralarm 118
Sacrifice DVD 88
Sheep 108
Simon the Sorcerer 3D 100
Simon the Sorcerer Game Pack 117
Simon the Sorcerer Pinball 85
Space Empires 4 96
Squadleader 96
Starship Troopers 113
SWAT 3 Elite Edition 85
Technomage 106
The Final Curse 109
Tomb Raider – Die Chronik 84
Tony Hawk´s Pro Skater 2 114
Vyruz DVD 85
Wartorn 96
Wer wird Millionär? 118
Woody Woodpecker Racing 107

Spielerforum

Age of Empires DVD 136
Command & Conquer DVD 138
Diablo 2 DVD 128
Die Siedler 3 DVD 144
FIFA 2000 DVD 134
Grand Prix 3 132
GTA 2 DVD 133
Half-Life & Team Fortress DVD 122
Need for Speed DVD 130
Starcraft DVD 140
Star Trek Voyager: Elite Force 124
Unreal Tournament DVD 122

Spieletipps

Call to Power 2 167
Dark Reign 175
Deep Space Nine: The Fallen 157
Flucht von Monkey Island 166
No One Lives Forever 149
Kurztipps 203
Thema Technik 205

Hardware

Aktuelles: Hardware 188
Produktneuheiten speziell für Spieler
Hardware-Referenzen 200
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner
Blickpunkt: CPU Shootout 190
Kräftemessen der Super-Prozessoren
Test: Grafikkarten 196
Der optimale Durchblick beim Spielen
Test: Guillemot Game Theater 198
Das Wunschpaket für Soundfreaks

Prozessoren

Seite 190 + 198



Die neuen Super-CPUs

Game Theater



Das Soundwunder

Heft-CDs

PC-Action-CDs

Demo- und Vollversions-CD

Vollversion: Dark Reign

Einen Echtzeitstrategie-Klassiker halten wir diesmal mit *Dark Reign* für Sie bereit. Mit unserer Demo-CD können Sie u. a. *Alice, Pro Rally 2001* und *Project IGI* schon mal antesten.

PC-Action-DVD

Zusätzlich zu den auf der PC-ACTION-CD enthaltenen Programmen bietet Ihnen die DVD-Ausgabe weitere 12 Demo-Highlights wie *Unreal Tournament, Patrizier 2* und *Sacrifice* sowie jede Menge Material zu unseren Spielerforen.

Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Patrizier II



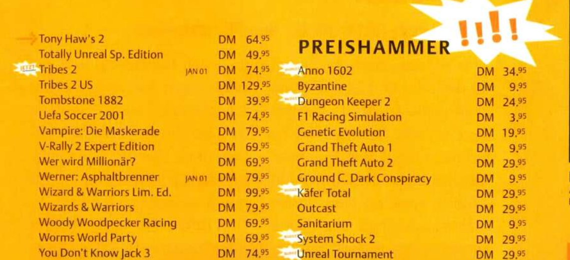
porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

DM 89.95

PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3396
ERHÄLTLICH

Unser Weihnachtsservice: Wer bis zum 21.12. bestellt, hat sein Päckchen rechtzeitig zu Heilig Abend unterm Baum.



Titel		Preis
Tony Haw's 2		DM 64.95
Totally Unreal Sp. Edition		DM 49.95
JETZT Tribes 2	JAN 01	DM 74.95
Tribes 2 US		DM 129.95
Tombstone 1882		DM 39.95
Uefa Soccer 2001		DM 74.95
Vampire: Die Maskerade		DM 79.95
V-Rally 2 Expert Edition		DM 69.95
Wer wird Millionär?		DM 69.95
Werner: Asphaltbrenner	JAN 01	DM 79.95
Wizard & Warriors Lim. Ed.		DM 99.95
Wizards & Warriors		DM 79.95
Woody Woodpecker Racing		DM 69.95
Worms World Party		DM 69.95
You Don't Know Jack 3		DM 74.95

PREISHAMMER !!!!

Titel	Preis
Anno 1602	DM 34.95
Byzantine	DM 9.95
Dungeon Keeper 2	DM 24.95
F1 Racing Simulation	DM 3.95
Genetic Evolution	DM 19.95
Grand Theft Auto 1	DM 9.95
Grand Theft Auto 2	DM 29.95
Ground C. Dark Conspiracy	DM 9.95
Käfer Total	DM 29.95
Outcast	DM 29.95
Sanitarium	DM 9.95
System Shock 2	DM 29.95
Unreal Tournament	DM 29.95



- Portofreie Sonder-Lieferung*
- !!!! Preishammer – aktuelle Top-Spiele zum Spitzenpreis
- TOP Top Spiel
- JETZT Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen
- 2 in 1 Bundle – all inklusive
- BUDGET Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
- AB SOFORT Neuheiten – ab sofort erhältlich
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überrachung!

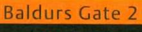
Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

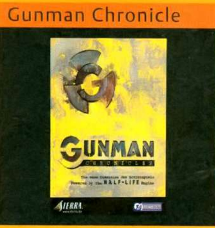
Battle Island IV

AB SOFORT

PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3279
ERHÄLTLICH
DM 89.95

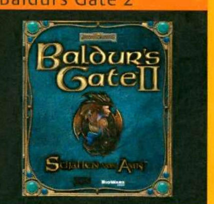


Gunman Chronicle

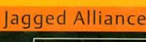


PC GAMES
Art. Nr.: PCCD4537
ERHÄLTLICH
DM 69.95

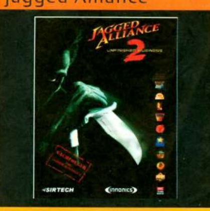
Baldurs Gate 2



PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3681
ERHÄLTLICH
DM 79.95



Jagged Alliance



PC GAMES
Art. Nr.: PCCD4498
ERHÄLTLICH
DM 69.95



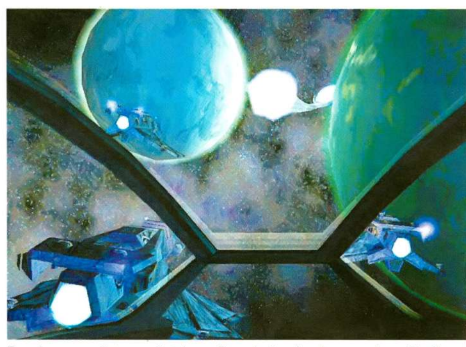
Duke Nukem Forever

Ego-Shooter **Spiel kommt im Kinoformat**

Nachdem die Entwicklertruppe G.O.D. (Gathering of Developers) die Rechte an *Duke Nukem Forever* gekauft hat, erscheint der Ego-Shooter im zweiten Halbjahr 2001 nicht bei Infogrames, sondern wird von Take 2 vertrieben. Der von vielen Fans sehnlich erwartete Titel soll als eines der ersten Computerspiele die Augen mit 16:9-Kinoformat (sog. Wide Screen) verwöhnen und auf der *Unreal*-Engine basieren. Zudem gibt der Dolby Digital Surround Sound den Zockern kräftig was auf die Ohren.

Info: www.3drealms.com

Bei der jüngsten Spielemesse E3 präsentierte sich ein leibhaftiges Duke-Double samt weiblicher Begleitung – das Spiel soll nun im zweiten Halbjahr 2001 erscheinen.



Freelancer zeigt zum jetzigen Stand eine konkurrenzlose Optik.

Freelancer

Action **Weltraum-Oper exklusiv für Xbox?**

Microsoft hat nach Bungie (*Halo*) mit Digital Anvil die nächste Entwicklerfirma gekauft. „Big M" sicherte sich damit auch die Rechte an der Weltraumsimulation *Freelancer*. Kult-Designer Roberts (*Wing Commander*-Serie) verließ Digital Anvil daraufhin, will die Arbeiten an seinem neuesten Kind aber als Berater unterstützen. Unterdessen spekuliert die Szene, ob *Freelancer* ein ähnliches Schicksal ereilt wie *Halo*, das bekanntlich zunächst exklusiv für die Xbox und erst 2002 für den PC erscheint. Microsoft dementiert dies insofern, dass es eine Veröffentlichung für Ende 2001 zusagte – also zeitgleich mit dem Markteintritt der „Wunderkonsole".

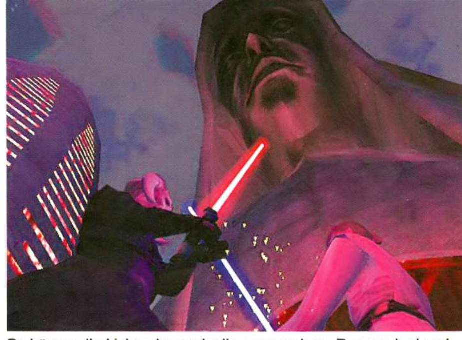
Info: www.microsoft.com/games/freelancer

Obi-Wan

Action **Jedi-Ritter ist für den PC gestorben**

Obi-Wan erscheint nicht für den PC. Mit dieser Meldung überraschte LucasArts kürzlich die Fachwelt. Der Titel könne technisch die hohen Qualitätsanforderungen der Firma nicht erfüllen, hieß es. Nun dürfen sich nur Besitzer der neuen Konsolen-Generation auf die Lichtschwert-Duelle freuen. Der Schock saß bei vielen *Star Wars*-Fans tief. Ob die Unterschriften-Liste unter www.petitiononline.com/ob1pc/petition.html etwas bringt, ist mehr als fraglich.

Info: www.lucasarts.com



So hätten die Lichtschwertduelle ausgesehen. Das war's dann!


FOX Interactive
proudly presents
Agent Cate Archer
und ...
... die Waffen einer Frau!
THE OPERATIVE
No One Lives Forever
FOX INTERACTIVE
PC CD
MONOLITH

Ich mein' ja nur

Irgendwann kriegen wir sie – alle
Es kommt hin und wieder vor, dass uns Hersteller erst Testmuster zur Verfügung stellen, wenn der Titel schon im Handel ist. Es mag sogar nett gemeint sein, wenn wir trotz Anfrage gar nix kriegen – weil uns die Spieleschmieden vielleicht in ihrer samariterlichen Art vor der in Pappe und Folie verpackten Langeweile schützen wollen (übersetzt heißt das: schlechte Wertungen fürchten). Nützen tut's nix: Selbst Spieleredakteure tippeln ab und zu in die Läden, um ein „Muster" käuflich zu erwerben. Im Sinne unserer Leser, die einen Überblick über den gesamten Spielemarkt und vor allem Gurken-Warnungen verdient haben, ist das unsere Pflicht. Mit einigen Tests später dran zu sein, lässt sich dennoch manchmal leider nicht vermeiden.

Harald Fränkel

Außerdem

/// Auf Basis der *Insanity*-Engine, die bereits bei **Hidden & Dangerous** zum Einsatz kam, entwickelt die Spieleschmiede Lonely Cat Games einen Actiontitel namens **Atlantica**. Wahlweise in der Ich- oder der Verfolgerperspektive erleben Sie Abenteuer zur Zeit der Inkas. /// In der **deutschen Version** von **Counter-Strike 1.0**, die jetzt bereits im Handel sein müsste, sind statt menschlicher Protagonisten **Roboter** zu sehen – und kein Blut. ///



Oni

Actionspiel **Mit Faust, Fuß und Flinte**

Ende Januar ist es so weit: Take 2 veröffentlicht *Oni*, das Baller- und Prügelspiel im Anime-Stil. Sie übernehmen die Rolle von Konoko, die im Jahr 2032 als Mitglied einer Spezialeinheit gegen das Verbrechen kämpft. Film-Regisseur John Woo (u. a. *Mission Impossible 2*) lässt grüßen, wenn die Heldin flink über Mauern hopst, ihre Gegner mit Füßen tritt und zwei Schusswaffen gleichzeitig als Argumentverstärker einsetzt. Im Lauf der 17 Levels lernt die Amazone immer mehr Schlagvarianten hinzu.

Info: www.bungie.org

Konoko ist die Hauptdarstellerin des Baller- und Prügelspiels Oni.

Serious Sam

Ego-Shooter **Viel schwarzer Humor im kunterbunten Gewand**

Ein reichlich durchgeknallter Ego-Shooter soll *Serious Sam* werden, der in Kroatien entwickelt wird und voraussichtlich im Mai erscheint. Kunterbunte Grafiken, schnörkellose Action und verrückte Gegner erwarten Sie – unter anderem kopflose Kamikaze-Mutanten mit Bomben in den Händen, die barbarisch schreiend auf den Helden zustürmen, um sich direkt daneben in die Luft zu sprengen. „Vorher umnieten", lautet die Devise.

Info: www.croteam.com



Den kopflosen Bombenträger rechts sollten Sie ausschalten, ehe er sich hochjagt und Ihnen empfindlich schadet.



Im Ägypten-Szenario wartet eine prächtige Halle mit „Durchblick" zum Himmel.

Deus Ex Multiplayer

Actionspiel **Nie mehr einsam**

Zu *Deus Ex* ist kurz vor Redaktionsschluss ein Patch erschienen, der das „Spiel des Jahres" (vgl. ETAINA-Verleihung, S. 44) unter anderem mehrspielertauglich macht. Die Datei hat es aber nicht mehr auf unsere Cover-CD geschafft. Ein Download ist auf der Seite http://fileplanet.com/index.asp?section=560&file=52961 möglich.

Info: www.ionstorm.com

Die erste Kugel ist immer seine letzte

ERHÄLTLICH ENDE NOVEMBER



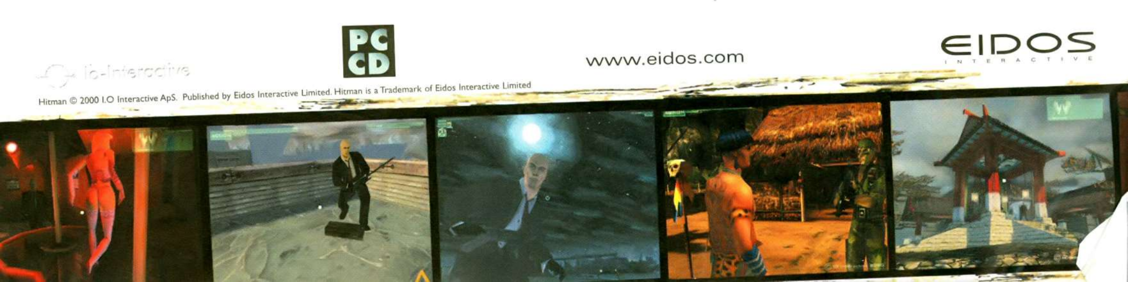
Jeder Auftrag verlangt Präzision und Planung. Achte auf die tödlichen Details • Ein Hinterhalt ist besser als tausend Kugeln: Unterschätze nie die künstliche Intelligenz deiner Gegner • Sei ein Meister der Verwandlung: Die Kleidung deiner Opfer kann dich tarnen, um deine Mission geheim zu halten und Zeit zu gewinnen • Ferngezündete Autobombe oder eine simple Klaviersaite – die Situation sollte entscheiden, welche deiner 25 Waffen zum Einsatz kommt.

Io-Interactive

PC CD

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE



Ich mein' ja nur



Gelegenheit macht Diebe

In Deutschland ist die Freibeutermentalität weit verbreitet. Anscheinend sind sich viele Raubkopierer nicht bewusst, was sie damit anrichten. Pro Jahr entgehen den Herstellern allein hier zu Lande Erlöse von über einer Milliarde Mark. Geld, das bei den nächsten Software-Entwicklungen fehlt und eingespart werden muss, was wiederum langfristig zulasten der ehrlichen Kunden geht. Eine Gefahr für die gesamte Branche! Dass eine PC-Fachzeitschrift auch noch deutliche Tipps zum Brennen von CDs erteilt, obwohl Problematik und Folgen bekannt sein müssten, ist mir unbegreiflich. Da kann ich es nur begrüßen, dass EA die Zusammenarbeit mit dieser Redaktion einstellte und rechtliche Schritte prüft. Schließlich lässt sich so ein Artikel auch als Anstiftung zu einer Straftat interpretieren.

Alexander Geltenpoth

Kohan

Echtzeitstrategie **Neue Wunder der Echtzeit**

Die Fantasy-Welt von *Kohan* rüstet zum letzten Gefecht zwischen Gut und Böse. Mit Ihrem Hauptcharakter Darius müssen Sie das Reich vereinen, indem Sie alle Gegner im Kampf besiegen oder Bündnisse mit ihnen eingehen. Optisch und inhaltlich erinnert das Ganze stark an *Age of Wonders*, allerdings spielt es sich komplett in Echtzeit. Neben taktischen Truppenbewegungen müssen Sie sich zudem um Ressourcenbeschaffung kümmern und neue Kompanien ausheben. Laut Sunflowers ist *Kohan* bereits Ende März im Handel erhältlich.

Info: www.sunflowers.de



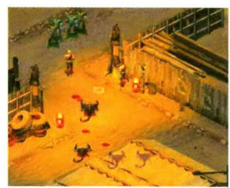
Eine Kompanie Bogenschützen liefert sich mit den Speerträgern ein Scharmützel. Die Schwertkämpfer stürmen zur Hilfe herbei.

Fallout: Tactics

Strategie **Mutationen eines Rollenspiels**

Allein die Gefechte des Rollenspiels *Fallout* waren schon so interessant, dass sich daraus ein rundenbasiertes Strategiespiel entwickeln lässt. In *Fallout: Tactics* steuern Sie eine Truppe Soldaten der Bruderschaft des Stahls gegen die Mutanten. Sie müssen Gegenstände sammeln, die Charaktere entwickeln und Ihre Scharfschützen, Nahkämpfer und Feldärzte listenreich einsetzen. Für eine frische Optik sorgt die neue Grafik-Engine. Mit einer Veröffentlichung können Sie im 1. Quartal 2001 rechnen.

Info: www.interplay.com



Ein Rudel mutierter Riesenskorpione stürmt auf die Charaktere des Spielers zu.



Dank der Burgmauer haben die Verteidiger zumindest die Chance, diesen Angriff erfolgreich abzuwehren.

Stronghold

Aufbaustrategie **Wie Cäsar im Mittelalter**

Im 11. bis 14. Jahrhundert verwalten Sie als Adeliger eine kleine Siedlung, stärken die Wirtschaft, kümmern sich um die Nahrungsversorgung und halten das Volk bei Laune. Zur Verteidigung sollten Sie zudem Ihre wachsende Stadt befestigen, um Angriffe zurückschlagen zu können. Die viel versprechende Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie soll Ende 2001 erscheinen.

Info: www.godgames.com

Außerdem

/// Ascaron gab bekannt, dass die Entwicklung von **Anstoß 4** bereits begonnen hat. Der nächste Teil der Manager-Serie soll bereits **Ende 2001** erscheinen. Die Arbeiten für das **Add-on Golden Goal** zu *Anstoß 3*, dessen Veröffentlichung bereits im Februar geplant war, werden voraussichtlich **eingestellt**. Info: www.ascaron.com /// Greenwood kündigte **Der Planer 3** an! Die komplexe Wirtschaftssimulation ist für **Ende 2001** geplant. Info: www.derplaner3.de /// *C&C*-Fans können sich ab sofort auch eine professionelle Mausmatte von EverGlide mit dem Motiv ihres Lieblingsspiels zulegen. Info: www.everglide.com ///

Ich mein' ja nur

Kaufrausch.com

Bevor ich mich ins Einkaufsgewühl stürze, bestelle ich Geschenke lieber online. Ich fang mal klein an, geh auf e-manze.de und ordere für meine Schwester die neue Geraldine-Olivier-CD (DM 31,99), für Papa die Memoiren von Lothar Schwaeger (DM 129,-) und für mich noch die Memorial-Box der Abgehörten Telefonate (4 CDs, DM 256,-). Dann geht's zu schaufelrad.com – gesunde Dinkelbettwäsche für Sauerteig (DM 449,99) und ein Mal die gesamte Big-Brother-Kollektion (DM 6.654,95), weil ich mich nicht entscheiden kann. Auf royal-pleasure.co.uk finde ich etwas für den erlesenen Geschmack meiner Liebsten und schließlich drohe ich noch bei dem Bentley Red Label (DM 600.000,-) auf grosskotz.com schwach zu werden. Schluss jetzt, Aichinger!



Eine gewisse Ähnlichkeit mit Fallout ist auch bei Arcanum nicht von der Hand zu weisen.

Arcanum

Rollenspiel **Vom Charme der Dampfmaschine**



Wissenschaften helfen Ihnen in Arcanum, aus mehreren Zutaten beispielsweise Heilmittel herzustellen.

Die *Fallout*-Macher von Troika entwickeln für die Sierra Studios mit *Arcanum* ein reichlich unkonventionelles Rollenspiel, das Fantasy-Elemente mit einer ans viktorianische Zeitalter erinnernden Maschinenwelt verbindet. Als Spieler entscheidet man sich für eine Zauberkarriere oder spezialisiert sich auf Wissenschaften, mit denen man aus Einzelkomponenten nützliche Hilfsmittel entwickeln kann. *Arcanum* hat bereits die Beta-Testphase hinter sich und soll im 1. Quartal 2001 auf den Markt kommen.

Info: www.sierrastudios.com/games/arcanum

Schizm: Mysterious Journey

Adventure **Die verlassenen Welten des Terry Dowling**

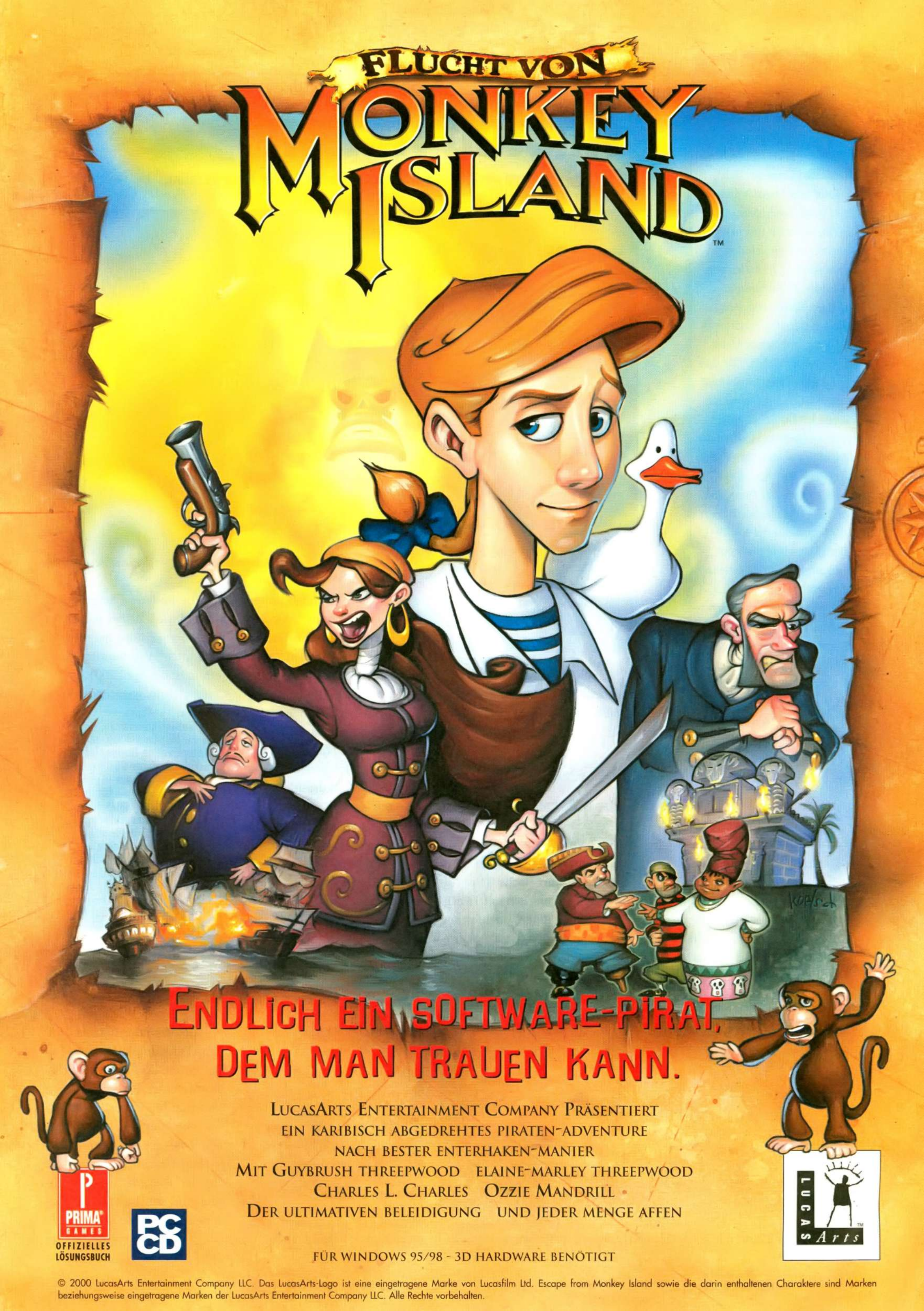
LK Avalon hat sich mit dem renommierten australischen Science-Fiction-Autor Terry Dowling zusammengetan, um ein weiteres Grafik-Adventure im Stil von *Myst* und *Riven* auf die Beine zu stellen. Menschen landen darin auf dem Planeten Argilus und finden dort Städte vor, die anscheinend gerade fluchtartig verlassen worden sind. Sie durchschreiten eine fotorealistische Welt, die von fliegenden Ballonstädten bis hin zu unterirdischen Behausungen viel Abwechslung bietet. Aufgrund der enormen Datenmenge von ca. 10 GB wird *Schizm* zunächst auf DVD erscheinen.

Info: www.schizm.com

Bezaubernd mystische Landschaften und in luftigen Höhen schwebende Ballonstädte besuchen Sie im Grafik-Adventure Schizm.

Außerdem

/// Endlich: Für das lang erwartete Rollenspiel **Gothic** von Piranha Bytes steht nun der **30. Januar 2001** als Master-Termin fest. Nach wie vor unklar ist, wann Egmont das Spiel dann tatsächlich auf den Markt bringt. /// Avault.com verbreitete das Gerücht, **Stonekeep 2** sei möglicherweise in Arbeit. Publisher Interplay wollte dazu vorerst nicht Stellung nehmen. ///


FLUCHT VON
MONKEY ISLAND™
ENDLICH EIN SOFTWARE-PIRAT, DEM MAN TRAUEN KANN.
LucasArts Entertainment Company Präsentiert
ein karibisch abgedrehtes Piraten-Adventure
nach bester Enterhaken-Manier
Mit Guybrush Threepwood Elaine-Marley Threepwood
Charles L. Charles Ozzie Mandrill
Der ultimativen Beleidigung und jeder Menge Affen
PRIMA GAMES
OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH
PC CD
FÜR WINDOWS 95/98 - 3D HARDWARE BENÖTIGT
LUCAS Arts
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. Das LucasArts-Logo ist eine eingetragene Marke von Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island sowie die darin enthaltenen Charaktere sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der LucasArts Entertainment Company LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Ich mein' ja nur

Laaaaaaangweilig

Hallo Explosiv, Blitz, Quatsch Comedy Club, TV Total und Extra! Naaa, ihr denkt wohl, besonders witzig zu sein, wenn ihr uns lustige Filmchen von pinkelnden Koalabärchen, Touristen vollkackenden Elefanten und sonstigen Schabernack am Ende eurer coolen Sendungen als Rausschmeißer anbietet, was? Aber mal ehrlich: Die sind doch aus dem Internet geklaut! Und eure Zielgruppe kennt die doch alle schon! Ja, wirklich! Im Web werden die nämlich wie Sauerbier angeboten! Wie? Das wusstet ihr nicht? Na, dann wisst ihr's halt jetzt! Denn diesen alten WWW-Müll will doch außer einigen älteren Hinterwäldlern keiner mehr sehen. Und die sind ja eh nicht mehr in eurer werberelevanten Zielgruppe, oder? Also, lasst euch was Neues einfallen und langweilt unsere Generation @ nicht mit solch kaltem Kaffee! Den mögen wir nämlich gar nicht.

Christian Sauerteig

Anstoß Action

Fußball **Ascaron veröffentlicht neue Screenshots der Beta-Version.**





Animationen und Spielerdetails wirken bei der neuesten Beta überaus natürlich und können es locker mit FIFA 2001 aufnehmen.

Alle *Anstoß*-Fans, die schon liebend gerne zu Weihnachten *Anstoß Action* unter dem Christbaum gefunden hätten, entschädigt Ascaron rechtzeitig zum Fest mit nigelnagelneuen Screenshots, die alles bisher veröffentlichte Material (siehe Spielerforum) in den Schatten stellen und die immense Leistungsstärke der *A3*-Engine unterstreichen. Der viel versprechende *FIFA 2001*-Konkurrent richtet sich mit seinem Arcade- und Simulations-Modus an Anfänger und Profis und legt besonders viel Wert auf eine schnelle und effizientere Bedienbarkeit. Zum Spielen wird die Vollversion von *Anstoß 3* nicht benötigt, als besonderes Schmankerl kann *Anstoß Action* jedoch in den Manager integriert werden. Geplanter Veröffentlichungstermin ist der April 2001.

Info: www.ascaron.de

Außerdem

/// **Ballistics** heißt ein interessanter **WipEout-Klon**. Das **actiongeladene Rennspiel** soll im **Frühsommer 2001** erscheinen. /// **Surf-Boom** im Winter: Im Februar erscheint mit **Offshore 2000** ein 3D-Surfspiel mit interessanten **Mehrspieleroptionen** und Mattel Interactive geht mit **Championship Surfer** an den Start. /// **NBA Live 2001** wird wider Erwarten erst **Mitte Januar** erscheinen. /// **Lankhor** steht kurz vor der Fertigstellung des **F1**-Rennspiels **Warm Up!** ///

STCC 2

Rennsimulation **Die schwedische DTM rollt an.**

STCC 2 steht für Swedish Touring Car Championship und war vergangenes Jahr eines der erfolgreichsten Spiele in Skandinavien. Diesen Winter kommt das Rennspiel zur schwedischen Tourenwagenmeisterschaft auch nach Deutschland. Mit zehn Autos, von Volvo über BMW bis zu Opel, dürfen Sie die Meisterschaft auf sechs schwedischen Rennstrecken mit 15 echten STCC-Piloten nachfahren. Läuft alles glatt, ist der Schwedenhappen bereits ab Anfang Februar erhältlich.

Info: www.stccspel.com



Konkurrenz zur DTM: Mit zehn aufgemotzten Serienfahrzeugen können Sie an der schwedischen Meisterschaft teilnehmen.

Ducati World



Rennsimulation **Die italienischen Zweizylinder kommen!**



Ob Mariana, Monster oder 996 R, Sie dürfen mit 40 verschiednene Ducati-Modellen fahren.

Motorradfans horchen auf, wenn der klangvolle Name Ducati ertönt. Auf acht abwechslungsreichen Kursen können Sie schon bald mit den 40 besten Feueröfen der letzten Jahrzehnte das echte Ducati-Feeling erleben. *Ducati World* basiert auf der *Rollcage 2*-Grafik--Engine und soll bereits Ende Januar in den Läden stehen.

Info: www.acclaim.de

FORMULA GLORIA MAXIMA

ATEMBERAUBENDE STARTS. SPEKTAKULÄRE ÜBERHOLMANÖVER. DIE ENTSCHEIDUNG AUF DER ZIELGERADEN. IN HIGHTECH BOLIDEN. HAST DU DIE NERVEN FÜR DIESES RENNEN?



ODER WIRST DU IM KIESBETT LANDEN? BEWEISE ES MIT F1 CHAMPIONSHIP. DIE HERAUSFORDERUNG IM MOTORSPORT IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM







PlayStation 2

WWW.ELECTRONICARTS.DE

Ich mein' ja nur

Ruhe in Frieden. *Tja, das war's dann wohl mit den Simulationen. Der Niedergang des Genres ist schon lange zu beobachten. In der Entwicklung befindliche Sims lassen sich an einer halben Hand abzählen. Dabei ist es ja gar nicht so, dass die Designer nur Müll abliefern würden, ganz im Gegenteil. Gerade jetzt gibt es klasse Ansätze in Crimson Skies oder jüngst B17 II. Dennoch verdient mit der PC-Fliegerei kaum jemand noch eine müde Mark. EA schließt die Pforten von Janes, MicroProse verabschiedet sich mit B17 II, Rage sucht für Typhoon noch einen potenten Publisher, Empire kauft Razorworks und lässt die Heli-Profis ein Rennspiel basteln. Derweil klammert sich der Fan an Falcon 4, EAW oder CFS 2 und programmiert Erweiterungen und Updates einfach selbst. Aus, Ende, Amen.* **Christian Müller**

Silent Hunter 2

U-Boot-Simulation **Totgesagte tauchen länger**



U-Bootkrieg 3D: In Silent Hunter 2 schaukeln Sie durch simulierte Strömungen und nehmen mit der Deckkanone Feindzerstörer wie bei einem Ego-Shooter ins Visier.

SSIs U-Boot-Simulation hat das Beta-Entwicklungsstadium erreicht und soll im April 2001 endlich auftauchen. Nachdem Publisher SSI und Entwickler Ultimation bereits im letzten Sommer ein neues Programmier-Team gebildet haben, um *Silent Hunter 2* doch noch in die Verkaufsregale zu schicken, zeigen sich jetzt die ersten Früchte der Zusammenarbeit. Etlichen Terminverschiebungen und Gerüchten über die Einstellung des Projekts zum Trotz, gehen die Unterwasser-Kolosse jetzt mit der ersten spielbaren Version auf Sehrohrtiefe. Erstmals können Sie in einer echten 3D-Umgebung auf Schleichfahrt gehen und Bruttoregistertonnen jagen. Besonderen Wert legt Ultimation auch auf eine realistische Sound-Kulisse, der im akustisch geführten U-Boot-Kampf des Zweiten Weltkriegs eine besondere Rolle zukam.

Info: http://www.silenthunterii.com

Eurofighter Typhoon

Moderne Flugsimulation **Rätselraten um die Rage-Simulation**

Nach dem Aufkauf der Simulations-Schmiede DID durch Rage Software bleibt es nach wie vor sehr still um die Jet-Simulation *Eurofighter Typhoon*. Beim ehemaligen DID-Publisher Infogrames taucht das Spiel in keiner Termin-Liste mehr auf. Ein Nachfrage bei Rage in England ergab, dass das Spiel nahezu fertig sei, man warte nur noch auf den richtigen Veröffentlichungstermin und einen Vertriebspartner. Rollt der Nachfolger der Referenz *F-22 Air Dominance Fighter* doch noch aus dem Hangar?

Info: http://www.rage.co.uk



Zu schön, um abzustürzen: Noch gibt es für Eurofighter Typhoon keinen Publisher und Veröffentlichungstermin.

Originales F16-Cockpit

Simulations-Hardware **Kampfjet im Wohnzimmer**

Peripherie-Hersteller Aimsworth macht's möglich: Im nächsten Jahr dürfen PC-Flieger ihr Zuhause mit dem originalgetreuen Fieberglas-Nachbau eines F16-Cockpits verschönern. Die Instrumententafeln können optional für alle gängigen Flugsimulationen funktionsfähig aufgerüstet werden, handelsübliche Joystick- und Pedal-Systeme finden vor oder neben dem Pilotensitz Platz. Ein Verkaufspreis steht noch nicht fest, dürfte aber in etwa dem eines HighEnd-PCs nahe kommen.

Info: www.aimsworth.com

Außerdem

/// Empire hat eine spielbare **Demo-Version** von **Battle of Britain** unter www.empireinteractive.com/BOB/ veröffentlicht (Größe: 46 MB). /// Von der **Schließung des Electronic-Arts-Studios** in Baltimore, USA ist auch die Marke **Janes Combat Simulations** betroffen. Ein EA-Offizieller bestätigte, dass derzeit **keine Spiele** unter diesem Label in der Entwicklung sind. ///



Nachbrenner für Zuhause: Der Nachbau eines F16-Cockpits für Flugsimulatoren.



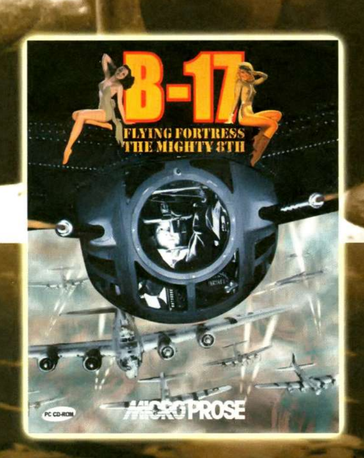
EINE FLIEGENDE FESTUNG...

ZEHN ECHTE KAMERADEN...

UND NUR EINE 1:100 CHANCE, WIEDER NACH HAUSE ZUKOMMEN!







Fliege die B-17. Feuere die MGs ab.
Entlade die tödliche Fracht.
Bei diesem Spiel bist Du für alles verantwortlich. Kommandiere Deine Crew oder lass sie ihren Job alleine machen – es liegt an Dir.
Aber vergiß nicht: Bring Deine Jungs in einem Stück wieder nach Hause!

MICROPROSE

PC CD-ROM





www.microprose.de

www.b17flyingfortress.com



Ich mein' ja nur

Spiel-Filme

Derzeit berichten wir oft über Spiel-Verfilmungen. Aktuell sind zur Zeit Tomb Raider, Resident Evil, Half-Life und Final Fantasy, die jedoch erst im Jahr 2001 die Leinwände schmücken. Ich für meinen Teil hoffe, das es nicht dieselbe Blamage wird, wie bei Wing Commander. Während des ganzen Filmes hatte ich das Gefühl, ich befände mich mitten in einer Spiel-Mission. Wäre ja noch ganz nett gewesen, hätte der Film wenigstens Anfang und Ende gehabt. Aber wie soll man auch eine komplette Spielgeschichte mit der Kamera in 90 bis 120 Minuten Film festhalten? Leider ist es genau das, was die meisten Anhänger erwarten. Trotz dieser Voreingenommenheit ist einer der genannten Titel ein Muss für mich: Final Fantasy, allein schon weil ich Anime-Liebhaberin bin.

Tanja Bunke

Neues von Tribes 2

Mehrspieler-Shooter **Neue Betaversion liegt vor**



Sowohl in der Ego-Shooter-Sicht wie auch in der Verfolgerperspektive werden Sie in Tribes 2 wieder einmal Jagd auf das gegnerische Team machen.

Wie bereits in Ausgabe 11/2000 angekündigt, wurde der Erscheinungstermin von *Tribes 2* zwecks Optimierung des Mehrspieler-Modus auf das Frühjahr 2001 verschoben. Nach einiger Wartezeit konnte die Redaktion nun endlich einen Blick auf den überarbeiteten Mehrspieler-Modus werfen. Havas Interactive bot zu Testzwecken einen Server im Internet an, der laut Angaben die beste Ping-Rate (Verbindungszeit zum Server) vorweisen sollte. Trotzdem war die Framerate (Bilder pro Sekunde) zu niedrig und somit die Betaversion noch nicht für eine weitere Vorschau geeignet. Wir werden Sie aber weiterhin auf dem Laufenden halten.

Infos: www.sierrastudios.com/games/tribes2

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Gianna Illenseer
Beruf: Schülerin
Alter: 17
Nickname: [M$G] MiSery
E-Mail: MiSSiRuleZ@icq-mail.com
Homepage: –
Lieblingsgenre: 3D-shooter, Action
Lieblingsspiele: Unreal Tournament,Counter Strike
Seit wann ich spiele: Ca. 2 Jahre
Statement: UT is life, the rest are just details. Ja also, mit UT hat alles angefangen. War von Anfang an begeistert. Man hört die Schritte hinter sich, dreht sich blitzschnell um und baaamm hat der Gegner 'ne Kugel im Kopf. Ok, meistens hab ich die erste Kugel im Kopf, aber wenn ich erst mal aufgewärmt bin, geht's ab;)

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

Kostenloses Spielvergnügen

Online-Unterhaltung **Familienorientierte Spiele**

Flipside, entstanden aus der Fusion von WON.net und PrizeCentral.com, gehört in den USA zu den populärsten Internetseiten, was Online-Unterhaltungsspiele betrifft. Seit Oktober diesen Jahres ist es nun auch in Deutschland möglich, den Service zu nutzen. Mit über 40 Titeln, sowohl Gesellschaftsspiele als auch Actionspiele, können sich registrierte Nutzer kostenlos vergnügen und nebenher sogar mit anderen per Chat kommunizieren. Zusätzlich erhalten Anwender Flips, eine Währung, die es für gewonnene Turniere und Spielminuten gibt. Bei einer bestimmten Zahl, können diese gegen Sachpreise eingetauscht werden.

Infos: www.flipside.de











Flipside bietet Produkte an, die unerfahrenen Spielern den Einstieg erleichtern und Lust auf mehr machen sollen.

Außerdem

/// Sunflowers in Weihnachtsstimmung: Um die lange Wartezeit auf die Bescherung zu verkürzen, bieten Sunflowers auf ihrer Internetseite einen **Rückblick auf Spielhighlights und ein Gewinnspiel** an. Infos unter www.sunflowers.de /// Meisterschaft im Moorhuhnschießen: Bis zum 8. Januar 2001 werden noch Hobby-Scharfschützen gesucht, die sich in der Vorrunde zur **zweiten offiziellen Moorhuhnmeisterschaft** qualifizieren, die moorhuhn.de in Zusammenarbeit mit Pro 7 präsentiert. Näheres unter www.moorhuhn.de ///

Außerdem

/// Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ergänzte **Activision** seine **„Good Buy“**-Reihe um vier Spiele: **Civilization: Call to Power** und **Interstate 82** werden ab sofort für jeweils 29,95 Mark angeboten, **Battlezone 2** und **Star Trek**: Der Aufstand sind für jeweils 49,95 Mark zu haben. /// Für 12,95 Mark ist ab sofort das mit dem PCA-Gold ausgezeichnete **Echtzeitstrategie-Epos Streetwars: Constructor Underworld** zu bekommen. ///

Aller guten Dinge sind zwölf

NHL 99 ist eines von zwölf neuen EA-Budget-Spielen.

Budgetspiele **Electronic Arts legt Klassiker neu auf**

Für den Preis von rund 20 Mark bietet Electronic Arts ab sofort zwölf Spiele an. Zum Sortiment gehören *NHL 99, Gettysburg, Sim Copter, Alpha Centauri, Dungeon Keeper, NBA Live 99, Sim City 2000, Future Cop L.A.P.D., Nuclear Strike, Croc, Need for Speed 2 SE* und *688 (I) Hunter/Killer*. Den Spielen liegen keine Anleitungen bei, diese befinden sich lediglich im PDF-Format auf der CD.

Info: www.ea.com

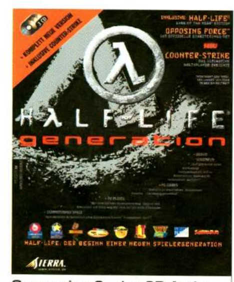
Gerade einmal 20 Mark kosten EAs neueste Budget-spielchen.

Vier gewinnt!

Spielesammlung **Vier 3D-Actionspiele in einem Paket**

Ein interessantes Paket schnürt Havas mit seinem *Half-Life Generations Pack 3D Action Deluxe*. Neben dem Bestseller *Half-Life* und dessen Erweiterungsset *Opposing Force* sind mit *Counter-Strike* und *Team Fortress Classic* zwei in der Online-Szene hochgeschätzte Mehrspieler-Titel mit von der Partie. Der Preis der Sammlung beträgt 50 Mark.

Infos: www.sierra.de



Generation 2: vier 3D-Actionkracher in einem Bundle.

Game Hits Vol. 1 und 2

Spielesammlung **Zehn Spiele für 50 Mark**

In Zusammenarbeit mit Activision, Hasbro Interactive, Havas Interactive, Software 2000 und Egmont Interactive brachte JoWood Anfang Dezember zwei Spielesammlungen auf den Markt. *Game Hits 1* (u. a. *Civilization – Call to Power, GP500, King's Quest 8, M1 Tank Platoon 2, MechWarrior 3, Spirit of Speed, X-COM Apocalypse*) und *Game Hits 2* (*Interstate 82, Heavy Gear II, Heretic II, Industrie Gigant Gold, Police Quest: SWAT 2*) enthalten jeweils zehn Spiele und kosten rund 50 Mark.

Infos: www.jowood.de



Für jeden etwas dabei: Game Hits 1 und 2 von JoWood.

Final Fantasy – The Spirits within

Film **Erleben Sie eine fantastische Welt!**

Und wieder wird ein Spiel verfilmt: Das Entwicklerteam Square arbeitet an *Final Fantasy*. Laut Hersteller wird es der erste ausschließlich computergenerierte Anime der Welt sein, der keine Zeichentrickfiguren zu Titelhelden macht, sondern realistisch wirkende und detailgetreue Computer-Menschen. Die Stimmen der Hauptfiguren in der US-Version, die 13. Juli 2001 anlaufen soll, übernehmen berühmte Schauspieler wie Alec Baldwin, James Woods und Donald Sutherland. Wann *Final Fantasy – The Spirits within* in Deutschland über die Kinoleinwände flimmert, ist derzeit noch nicht bekannt.

Info: www.finalfantasy.com



Die Hauptfiguren wirken wie reale Menschen. Trotzdem sind es nur virtuelle Wesen, denen mit Computertechnologie Leben eingehaucht wurde.

Außerdem

/// Werde zum Star: Seit dem ersten Dezember 2000 strahlt MTV in Zusammenarbeit mit eJay die wöchentlichen Gewinner-Songs des **eJay-of-the Week-Wettbewerbes** im Fernsehen aus. Dem **eJay of the Year**-Gewinner winkt zusätzlich ein Plattenvertrag. Infos unter www.eJay.de /// Klingeling: Ubi Soft bietet ab sofort in Kooperation mit handy.de allen Handy-Besitzern die **Rayman-Musik als Klingelton** und das **Rayman-Logo fürs Display** an. Näheres unter www.handy.de ///

Die andere Hitparade



Witzbold
Passend zur Weihnachtszeit kehrt Guybrush Threepwood zurück und beschert uns und Ihnen gemütliche Stunden vor dem Monitor. Verrückte Rätsel, lustige Wortgefechte und eine heiße Liebesgeschichte stehen an.



Wunderkind
Wenn Sie nicht möchten, das Ihr komplettes Weltbild in Bezug auf *Alice im Wunderland* zerstört wird, sollten Sie dieses Spiel nicht kaufen. Für alle anderen: Ab damit auf den Wunschzettel für Weihnachten!



Wummenweib
James Bond, pack die Sachen ein, hier kommt Cate Archer! Die Waffen einer Frau müssen Sie in Ihren Abenteuern gekonnt einsetzen. Ein abwechslungsreicher 3D-Shooter mit einer gut ausgestatteten Hauptdarstellerin.

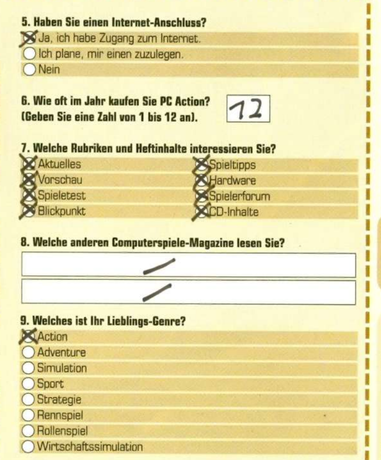


Wuselkrieger
Sechs abgedrehte Tierkrieger machen sich auf den Weg, ihre Erzeuger aus den Pranken eines Bösewichtes zu befreien. Hektische Hauptfiguren und grafisch schrille Umgebungen zerren mächtig an den Nerven.



Weicheier
Der Knetgummi-Film war sicherlich eine nette Abwechslung, das Spiel hingegen ist kurz gesagt eine Farce. Steuerung sowie Grafik verdienen laut Kollege Alexander Geltenpoth nur ein Kopfschütteln. Prädikat: sinnlos!

PC-Action-Leser machen mit!



1. Wie alt sind Sie? [ ]

2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PlayStation 2:	○ Habe ich	☒ Will ich kaufen
Nintendo 64:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Game Boy:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dreamcast:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PC:	☒ Habe ich	○ Will ich kaufen
Xbox:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dolphin:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	☒ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Kritisch:	☒ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Informativ:	☒ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Aktuell:	○ Sehr	☒ Ausreichend	○ Weniger
Übersichtlich:	☒ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Preiswert:	○ Sehr	○ Ausreichend	☒ Weniger
Optisch ansprechend:	☒ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	○ 1	☒ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Textqualität:	☒ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Layout:	☒ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Titelbild:	☒ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
CD-ROMs:	○ 1	☒ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?
☒ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
○ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). [12]

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

☒ Aktuelles	☒ Spieltipps
☒ Vorschau	☒ Hardware
☒ Spieletest	☒ Spielerforum
☒ Blickpunkt	☒ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?
[–]
[–]

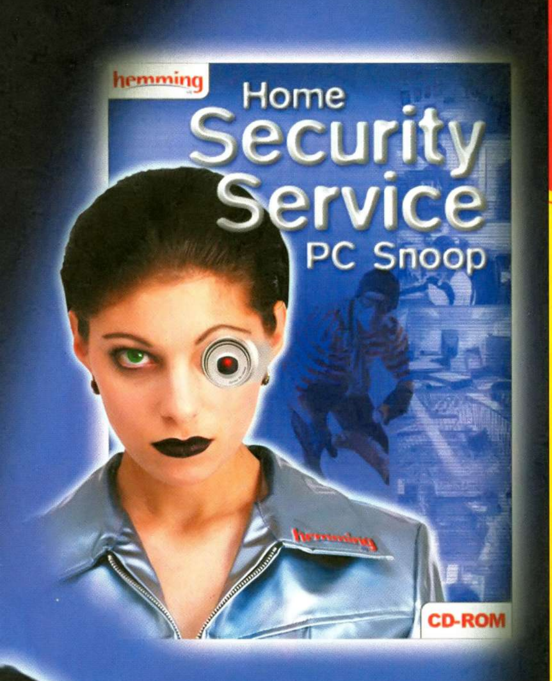
9. Welches ist Ihr Lieblings-Genre?
☒ Action
○ Adventure
○ Simulation
○ Sport
○ Strategie
○ Rennspiel
○ Rollenspiel
○ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 1/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Benjamin Gräf aus Wittmund wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel **Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen**.





unverb. Preisempfehlung
29,95 DM
€ 15,31

KEINE
ANGST vorm
SCHWARZEN
MANN!

Wir schützen Sie
mit PC SNOOP!
Ab sofort im Handel!

www.hemming.de

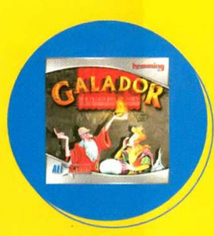




Der neue Preisbrecher!

Jede CD-ROM zum sagenhaften Preis von...

unverb. Preisempfehlung
14,95 DM
€ 7,64







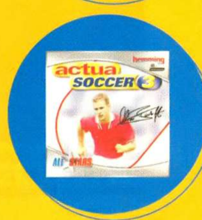














www.hemming.de

Ich mein' ja nur



Adressen-Mafia

Was ragt denn da aus meinem Briefkasten? Grrrr... Schon wieder ein sinnloses Anleger-Magazin der Deutschen Bank. Bestellt hat es keiner und brauchen tut's auch keiner. In meinem E-Mail-Postfach tummeln sich dubiose Nachrichten von Fantasie-Absendern: Nein Leute, ich brauche keinen Kredit von euch und will auch keine Steuern sparen. Lasst mich einfach in Ruhe! Die Krönung ist, dass neulich Lothar Schwaeger Post von AOL bekam. Den Namen hatten wir uns für den Versandhandeltest in PCA 9/2000 ausgedacht. Frechheit! Da hat doch einer der Spielehändler skrupellos die Adresse weiterverkauft. Schäm dich! Verdienst du nicht genug mit den Spielen? Wahrscheinlich ist Lothar auch schon beim Einwohnermeldeamt registriert.

Joachim Hesse

Runde Sache?

Infogrames übernimmt Hasbro Interactive

Übernahmegerüchte gab es schon länger, jetzt ist es Gewissheit: Infogrames hat Hasbro Interactive (Microprose, Atari) gekauft. 100 Millionen US-Dollar, 95 Millionen davon als Sicherheiten und fünf Millionen in bar, soll die Franzosen der Deal gekostet haben, der auch die Internet-Spieleplattform Games.com umfasst. „Infogrames' Zugang zu Hasbros langer Liste bekannten Eigentums passt perfekt zu unserem Ziel, Marktführer im Bereich Familienunterhaltung zu werden", freut sich Infogrames-Chef Bruno Bonnell.



Bruno Bonnell konnte Infogrames schon wieder vergrößern.

Pac-Man: Hasbro hält unter anderem auch die Lizenz für ein neues Spiel mit dem gelben Pillenfresser.

Ausverkauft?

Handel von neuen Vertriebsbeschränkungen bedroht

Wie das Fachhandelsmagazin MCV berichtete, denkt das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend über eine Änderung des Jugendschutzgesetzes nach. Es soll erreicht werden, dass auch im Handel Kindern und Jugendlichen nur Spiele „zugänglich" gemacht werden dürfen, die für ihr Alter freigegeben sind. Das könnte für Titel mit Altersbeschränkungen das Aus für Probespiele im Laden bedeuten. Auch wird nur allgemein von „Bildschirmgeräten" gesprochen, was bedeutet, dass selbst Programme für Handys auf ihre Altersverträglichkeit geprüft werden müssten. Für das Internet soll eine als „Jugendschutzprogramm" bezeichnete Filtersoftware von der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) entwickelt werden. Auch die Altersempfehlungen soll die FSK aussprechen.

Kinderspiel: Die Jugend soll künftig stärker vor gefährdenden Inhalten beschützt werden.

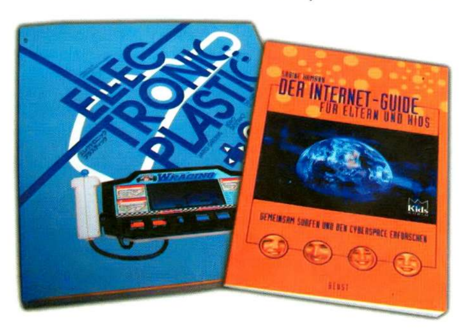
Außerdem

/// **Razorworks** (Apache Havoc) wurde von **Empire** gekauft. /// **CDV** hat nach eigenen Angaben unter anderem mit der Veröffentlichung von *Sudden Strike* einen Umsatzsprung von **14,8 Millionen** Mark realisiert. /// 2002 soll es wieder eine **Spielemesse in Deutschland** geben. Unter dem Namen Game.On wurde für den 29. August bis 01.September 2002 eine Fach- und Publikumsmesse für elektronisches Entertainment in Leipzig angekündigt. ///

Gedrucktes

Zwei neue Anwärter für Ihre Privat-Bibliothek

Im Beust Verlag ist ein Buch erschienen, das Internet-Einsteigern das neue Territorium näher bringen soll. Die Autorin Sabine Hamann richtet sich an absolute Anfänger und fängt wirklich bei Null an. *Der Internet-Guide für Eltern und Kids* (ISBN 3-89530-041-1) kostet DM 26,80 und hat 210 Seiten. Ein Buch der besonderen Art ist *Electronic Plastic* (ISBN 3-931126-44-7) vom Die Gestalten Verlag. Der großformatige Bildband bietet 178 Seiten mit farbigen Abbildungen und kurzen englischsprachigen Infotexten über Handheld-Spielgeräte aus der Generation vor dem Game Boy. Er kostet 69 Mark.



Lesestoff für Randgruppen: Gedrucktes für den Gabentisch.

Future of Entertainment

PC Action mit DVD

Ab sofort gibt's PC Action mit praller DVD im Handel. Jeden Monat. Mit noch mehr Demos, mehr Videos, allen Patches der beliebten PC-Action-CD-ROM und zusätzlich PC Action TV – der ersten und einzigen virtuellen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Action mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Action mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.





P3 AD 05

Your unfinished business !

003,2
002,2
-002,2
-003,2















DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2,

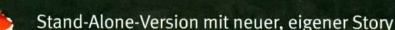
DEM RUNDEN-STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

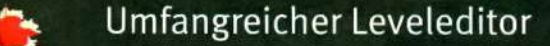
Willkommen zurück in Arulco. Das kleine Land wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die dort vor dem Bürgerkrieg lukrative Rohstoffminen betrieben hat, will diese nun zurückerobern. Zu diesem Zweck hat das Syndikat im Nachbarland Tracona eine Raketenbasis errichtet. Ein Raketenangriff auf Arulco steht unmittelbar bevor.

Enrico Chivaldori, der Befreier Arulcos, wendet sich nun an Sie. Mit Ihrer erfahrenen Söldnertruppe sollen Sie die Grenze nach Tracona überqueren und die Raketenbasis zerstören.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihren Händen, denn Ihre große Kampferfahrung ist Ihr entscheidender Vorteil....









- Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
- Umfangreicher Leveleditor
- 6 Schwierigkeitsgrade (z.B."Iron Man"- Mode)
- Neue Charaktere
- Neue Waffen
- 20 neue actionreiche Sektoren
- Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
- Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Ihre Söldner anzeigen
- Verbesserte KI
- Komplett deutsche Version
- 75 verschiedene Stimmen











Moocksgang 5 30169 Hannover Tel. 0511/336137-0 Fax 0511/336137-77 www.innonics.de service@innonics.de

DIE BESTEN ZOCKER-SPIELZEUGE



Brillanter Blick – TFT-Monitor

Das ist die Schlankheitskur für Schreibtische. Der monströse **TSA4633JT**-Flatscreen eröffnet durch stolze 46 cm Bilddiagonale (max. 1.280x1.024 Pixel) eine ganz neue Sichtweise der Dinge. Ein USB-HUB und zwei Boxen sind im Fuß integriert.

Info: Ca. DM 6.999,-
www.iiyama.de

Mehr als nur Tasten – das Internet-Keyboard

Mit dem eleganten **iTouch Keyboard** können Sie bequem E-Mails checken, durchs Internet browsen und MP3-Files steuern – die Lautstärke verändern Sie dabei ganz einfach per Knopfdruck. Ein Zweifach-USB-HUB befindet sich ebenfalls in der Tastatur.

Info: Ca. DM 110,-
www.logitech.de



Grafikpower – GeForce2 Ultra

Die hier ist einfach die Schönste. Die **Hercules 3D Prophet II Ultra** sieht mit den vielen Kühlern nicht nur stark aus, sondern hält auch die Geschwindigkeitskrone in 3D-Spielen. Über den TV-Ausgang können Sie übrigens auch DVD-Filme schauen.

Info: Ca. DM 1.250,-
www.guillemot.com

Sprachgesteuert – Zocker-Headset

Mit dem **GameVoice** von Microsoft wird Ihr Team in Netzwerk- und Internetspielen nahezu unbesiegbar, denn per Headset und Kontrollbox können Sie wie über Funkgeräte Ihre Angriffstaktiken absprechen. Da hat kaum ein Gegner noch eine Chance!

Info: Ca. DM 129,-
www.microsoft.de

Ohrenschmaus – Dolby-Digital-Sound

Im Edelpaket aus **SoundBlaster Live! Platinum 5.1** und dem Boxensystem **SoundWorks DTT3500 Digital** finden Sie alles, um Spitzensound sowohl in Spielen als auch in DVD-Filmen zu genießen. Die Fernbedienung liegt gleich dabei.

Info: Ca. DM 499,- / Ca. DM 799,-
www.microsoft.de

Muss man spielen – Deep Space Nine: The Fallen

Wow! Sisco, Worf und Kira auf Ihrem Monitor. In dem cleveren Actionspiel können Sie in die Rollen aller drei Star-Trek-Stars schlüpfen und das Abenteuer jeweils aus neuer Sichtweise erleben. Nicht nur für Fans der TV-Serie ein Muss.

Info: Ca. DM 75,-
www.simonsays.com/the fallen_site/index.htm



Freiheit für Surfer - Webpad

Mit dem **Scribor** können Sie sich endlich von Ihrem PC freisagen. Über das tastensensitive Display können Sie zum Beispiel vor dem Kamin im Internet surfen oder einen Brief schreiben. Durch die Funkübertragung können Sie den Scribor im Radius von 300 Metern um den PC benutzen – und bis zu 9 Stunden.

Info: Ca. DM 3.499,-
www.scribor.com

Aus Drei mach Eins - die Zock-Zentrale

Was ist drin, im Spieler-Altar? Ein flotter Pentium-III-Prozessor mit 933 MHz, 512 MByte Speicher, vier Flatscreen-Monitore, Surround-Sound-System mit 150 Watt Leistung, DVD-Laufwerk und 10-Gigabyte-Festplatte. Den **Trapezia** gibt's bisher leider nur in Korea.

Info: Ca. US-$ 12.000,-
www.umdigital.com

Multifunktions-Blickfänger - Tragbare Webcam

Die knickbare **WebCam Go Plus** können Sie für kleine Ausflüge oder Parties von ihrer PC-Heimat abkoppeln. Im Batteriebetrieb können Sie auf die eingebauten 8 MByte Speicher nicht nur Schnappschüsse, sondern auch kurze Kommentare abspeichern.

Info: Ca. DM 349,-
www.creative.com



Cooles Minibüro – Personal Digital Assistent

Mit dem Taschen-PC **Jornada 545** haben Sie stets alle wichtigen Adressen und Telefonnummern zur Hand. In den 16 MByte Speicher bleibt sogar Platz für Briefe, wichtige eMails oder auch die Daten der nächsten Netzwerkparties – ein Alroundtalent.

Info: Ca. DM 999,-
www.hewlettpackard.de

Muss man spielen – American McGee's Alice

Sie möchten Ihren neuen Rechner gleich mal richtig ausreizen und haben nebenbei noch Sinn für das Phantastische? Prima, Electronic Arts' Alice-Abenteuer entführt Sie in ein skurriles Wunderland und bringt mit Monster-Grafik jeden PC zum Glühen.

Info: Ca. DM 90,-
www.alice.ea.com

Lasergenaue Kontrolle – Optisches Maus-Trio

Mit diesem optischen Präzisionstriumvirat putzen Sie wirklich jeden Gegner von der Bildfläche: Microsofts optische **IntelliMouse Explorer** liegt fabelhaft in der Hand und sorgt für präzise Schusswechsel. Das große Mauspad **Ratpad** lässt dem grauen Nager dabei genügend Auslauf – und sorgt in Verbindung mit dem komfortablen Kabelhalter **MouseBungee** für federleichte Mausbewegungen.

IntelliMouse Explorer
Info: Ca. DM 120,-
www.microsoft.com

Ratpad
Info: Ca. DM 45,-
www.microsoft.com

MouseBungee
Info: Ca. DM 30,-
www.bigben-interactive.de/

Aus alt mach neu – CD-Schleifer

Mit dem brandneuen GameDoctor können Sie verkratzte CDs und sogar DVDs wieder reparieren. Über feines Sandpapier wird die obere Lackschicht der Schillerscheiben sanft abtragen. Die Rettung für ca. 50 Musik-CDs, Computer- und Konsolenspiele.

Info: Ca. DM 149,-
www.gamedoctor.de



Geniales Haustier - Robo-Hund Aibo II

Der Metallhund **Aibo II** wartet auf ein neues Herrchen. Er ist nicht nur stubenrein, sondern kann auch seine Gefühle ausdrücken, darunter Zuneigung, Freude und Überraschung. Per Spracherkennung reagiert er auf gesprochene Befehle und schießt sogar über eine eigene Kamera Fotos.

Info: Ca. DM 3.999,-
www.aibo-europe.com

Neid-Objekt - Edel-Headset

Mit diesem Profi-Headset **HS1** können Sie nicht nur über das Internet mit Freunden unterhalten, sondern auch fabelhaft zocken oder CDs, DVDs und MP3s anhören. Dank dynamischem Bassfrequenzgang und Inline-Lautstärkeregelung ein Muss für LAN-Parties.

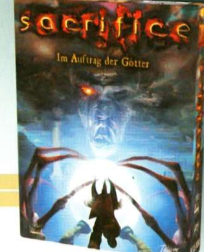
Info: Ca. DM 159,-
www.plantronics.de

Alles im Griff - Strategen-Werkzeug

Für Echtzeit-Strategen das absolute Muss! Mit dem **Strategic Commander** können Sie nicht nur ohne zusätzlichen Mauseinsatz Landkarten bewegen, sondern auch per Knopfdruck gleich ganze Basen aus dem Boden stampfen. Mit dem ergonomischen Linkshänder gewinnen Sie Online-Spiele und auch Netzwerkduelle mit links.

Info: Ca. DM 129,-
www.microsoft.de

Muss man spielen - Sacrifice



Dieser dicke Überraschungs-Hit kommt gerade recht zu Weihnachten. Bis *Black & White* im März erscheinen wird, werden Echtzeit-Strategen wohl nichts Besseres in die Finger bekommen. Besonders im Mehrspieler-Modus ein Heidenspaß.

Info: Ca. DM 90,-
www.sacrifice.net



Kino in der Hosentasche – Tragbarer DVD-Player

Das kleine DVD-Player **DVD-PV55E** bringt einen DTS- und Dolby-Digital-Decoder gleich mit. Über die Fernbedienung können Sie die DVD-Menüs auch bequem vom Sessel aus anwählen und auch dann, wenn Sie kein passendes Boxensystem zur Hand haben. Auf längeren Reisen können Sie das kleine Goldstück übrigens auch als CD-Player einsetzen.

Info: Ca. DM 1599,-
www.panasonic.de

Präzisions-Kugellager – Mechanisches Maustrio

Der coole Kabelhalter **MouseBungee** kommt erneut zum Einsatz – diesmal, um der mechanischen Mausfraktion mehr Lenkfreiheit zu gönnen. Eingespannt haben wir hier die **Boomslang 2000**, die mit einer Auflösung von 2000 DPI alle anderen mechanischen Nager hinter sich lässt. Als bestes Mauspad für diese Kombination gibt es dazu das **EverGlide Giganta** mit nützlicher Gel-Handablage. So können Sie selbst im härtesten Deathmatch noch gelassen bleiben.

Razor Boomslang 2000
Info: Ca. DM 199,-
www.haudenlukas.de

Everglide Giganta
Info: Ca. DM 39,-
www.everglide.de

MouseBungee
Info: Ca. DM 40,-
www.everglide.de

EverGlide Wrist Rest Plus
Info: Ca. DM 13,-
www.everglide.de



Starkes Klangduo - kleine Mp3-Player

Die blaue **Creative Jukebox** kann auf ihrer 6-Gigabyte-Festplatte 100 Stunden Musik lagern. 8 MByte Cache sorgen dafür, dass es beim Abspielen keine Aussetzer gibt. Der rote **Rio 600** besitzt 32 MByte festen Speicher. Deshalb ist er noch unempfindlicher gegen Rüttler als die Jukebox. Festplatten und andere Aufsätze können Sie noch nachrüsten. Die Front können Sie durch andere Faceplates austauschen.

Creative Jukebox

Info: Ca. DM 1.199,-
www.internet.de

Rio600

Info: DM 449,-
www.riohome.com

Augenfreuden - Leinwand-Brille

Die **Eye-Trek-Brille** gaukelt Ihnen über kleine LCD-Bildschirme vor, Sie säßen im Zwei-Meter-Abstand vor einer Leinwand mit 1,3 Metern Durchmesser. Mit dieser Brille machen Sie aus jedem PC-Spiel einen interaktiven Kinofilm!

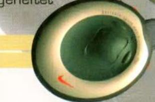
Info: Ca. DM 1.000,-
www.eye-trek.de

Einfach stark – ForceFeedback

Damit werden Flugsimulatoren erst lebendig, Rennspiele so richtig hektisch und Weltraumsimulationen wie *Star-Lancer* schon fast real. Der **SideWinder ForceFeedback 2** rüttelt die Hand des Spielers durch seine eingebauten Motoren richtig stark auf. Für effektlastige Spiele der absolute Hit! Halten Sie sich fest!

Info: Ca. DM 249,-
www.microsoft.de

Praktisch – Musik für Sportler



Der **Nike psa[play 60** ist der MP3 für alle Spieler, die sich den Rest der Freizeit mit Sport vertreiben. Das schlanke Abspielgerät besitzt 32 MByte Speicher, die durch eine Batterie für bis zu zehn Stunden Kurzweil sorgt. Die Fernbedienung mit Display kann beim Joggen sogar an die Kleidung geheftet werden.

Info: Ca. DM 579,-
www.riohome.com

Agentenspiele – No One Lives Forever





Der beste Ego-Shooter seit Half-Life: Toll erzählt, glaubwürdig inszeniert und technisch topaktuell – und mit Cate Archer schließlich noch der schönste Hüftschwung der Spiele-Geschichte. Da kriegt sogar *F.A.K.K. 2*-Amazone Julie Strain Falten am Hintern.

info: Ca. DM 80,-
www.noonelivesforever.com

GEWINNSPIEL: Die Klang-Granate

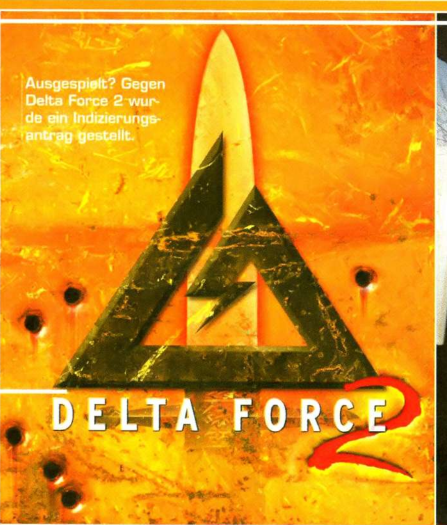
Sound

In Zusammenarbeit mit Creative zündet PC Action eine Klangexplosion der Extraklasse. Verlost wird ein Paket aus SB Live! Platinum 5.1 und SoundWorks DTT3500 Digital, das einen Gesamtwert von stolzen **1.300 Mark** hat! Wenn Sie also echtem Dolby-Digital-Klang am PC lauschen wollen, sollten Sie nur diese Frage beantworten:

Wieviele Boxen hat das DTT3500 Digital ohne den Subwoofer?

Rufen Sie uns unter **0190/08 58 68*** an und geben Sie uns das Lösungswort telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an:
Computec Media AG, Red. PC Action, Kennwort: SoundWorks, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 19.01.2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Creative und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.
*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)



Ausgespielt? Gegen Delta Force 2 wurde ein Indizierungsantrag gestellt.



DIE SITTEN

Warum werden Spiele indiziert? Ist der Besitz von Wolfenstein legal? Darf Delta Force 2 weiterhin verkauft werden? Wir haben für Sie die BPjS in Bonn besucht und Antworten mitgebracht.



Das 12er-Gremium: Elke Monssen-Engberding entscheidet mit jeweils anderen Beisitzern über die Zukunft jugendgefährdender Medien. Quizfrage: Wer entdeckt den PC-Action-Redakteur?

3 Uhr 40 morgens. Außer Kameramann Michael Schraut und Joachim Hesse ist keiner so blöd, sich in den ausgestorbenen Nürnberger Bahnhof zu verirren. Was macht man nicht alles, um pünktlich in Bonn den neuesten Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) zu lauschen? Ärgerlich nur, wenn als erster Punkt ein Videofilm mit Karatemonster Jean-Claude van Damme auf der Tagesordnung steht ... und zwar der vermutlich langweiligste, der je gedreht wurde. Die Worte der BPjS-Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding, sind jedenfalls zu früher Stunde schwer zu verdauen: „Wir sehen uns jetzt den Film wie immer in voller Länge an."

Brutal oder strategisch?

Interessant wurde es erst beim PC-Spiel *Delta Force 2*, das der BPjS in der entschärften deutschen Version vorlag. Gegen den Ende '99 erschienenen

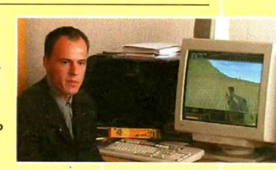
BPjS Aktuell: Die Infobroschüre listet alle in Deutschland indizierten und beschlagnahmten Medien auf. Vier Ausgaben pro Jahr kosten im Abo knapp 70 Mark.

WÄCHTER

Ego-Shooter hatte die Stadt Bochum einen Indizierungsantrag gestellt. Gegeben sei eine „sozialethische Desorientierung durch gezieltes Töten der Gegner, die sehr realistisch mit menschlichen Zügen dargestellt sind“, und so weiter. Gewalt werde im großen Stil abgebildet und sei vorrangiges Konfliktlösungsmittel: Dies würden schon die vielen verfügbaren Waffen signalisieren. Kurzum: Damit sich das Machwerk nicht weiter verbreitet, soll die Bundesprüfstelle ein Machtwort sprechen. Die extra angereiste, vierköpfige Belegschaft von Vertriebsfirma Electronic Arts und Entwickler Novalogic sah die Sache natürlich anders. Vor den Augen des 12er-Gremiums präsentierte EAs Product Marketing Manager Marc Trennheuser das Spiel auf Monitor und Großbildfernseher: „Es ist keineswegs Sinn und Zweck, Menschen umzubringen. Es geht um die Erfüllung strategischer Ziele, für die auch gegnerische Einheiten ausgeschaltet werden.“ Ein wenig stutzig wurden wir, als Trennheuser verkündete, dass das Erscheinungsbild der Gegner nicht gerade realistisch und weit entfernt vom technisch Machbaren sei. Außerdem sei „die künstliche Intelligenz der Gegner gering, da sie unrealistisch herumstehen, nichts

Das sagt Electronic Arts

Marc Trennheuser versuchte für Publisher Electronic Arts, die Kastanien aus dem Feuer zu holen und eine Indizierung von *Delta Force 2* zu verhindern. Da von EA Deutschland nur eine entschärfte Version veröffentlicht wurde, hatte er gute Karten.



Marc Trennheuser, Product Marketing Manager EA

PC Action: Kommt das oft vor, dass du in der Bundesprüfstelle bist?
Marc Trennheuser: „Für mich ist das eine Premiere. Ich glaube vor langer Zeit wurde schon einmal versucht, *Dungeon Keeper 1* indizieren zu lassen.“

PC Action: Wie stehst du generell zu einer Institution wie der BPjS?
Marc Trennheuser: „Einerseits bin ich natürlich Spieler und ich denke, dass manchmal eine deutsche Version sehr, sehr merkwürdig ist. Ich denke zum Beispiel an die *Half-Life*-Version, wo dann Roboter auf mich zufliegen. Andererseits muss es eine Institution geben, die auf Jugendschutz achtet, deswegen begrüße ich das grundsätzlich. Wir müssen nur zusehen, dass das auch in dem Bereich nicht überhand nimmt.“

„Die Voxelengine von Delta Force 2 ist nicht dafür da, Blutfontänen darzustellen.“

Indizierungsverfahren

Antrag
eines Jugendamtes, Landesjugendamtes oder Jugendministeriums

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften BPjS

BPjS

12er-Gremium	**3er-Gremium** (bei offenbarer Jugendgefährdung)
Vorsitzende 8 Gruppenbeisitzer 3 Länderbeisitzer	Vorsitzende 2 Beisitzer

Entscheidungsmöglichkeiten

12er-Gremium	3er-Gremium
Indizierung Indizierung abgelehnt Von der Indizierung wegen geringer Gefährdung abgesehen (§2 GjS) Dauerindizierung von periodischen Druckschriften können bis zu 12 Monaten, wenn mehr als 2 Exemplare innerhalb von 12 Monaten indiziert werden beziehungsweise wurden, ausgesprochen werden.	Indizierung Wenn keine einstimmige Entscheidung zustande kommt → 12er-Gremium

Bei Indizierung

12er-Gremium	3er-Gremium
Bei Indizierung 2/3 Mehrheit erforderlich Beschlussfähigkeit des 12er-Gremiums auch mit 9 Mitgliedern gegeben, dann aber mindestens 7 Stimmen für die Indizierung erforderlich.	Einstimmigkeit

Eintrag in die Liste der jugendgefährdenden Schriften

Bekanntmachung der Eintragung im Bundesanzeiger

erkennbar Sinnvolles tun und nicht in Deckung gehen". Damals, als wir das Testmuster bekamen, klang das noch etwas anders ...

Richtig oder falsch?

Wie kommt überhaupt eine kleine Behörde dazu, Spiele wie *Delta Force 2* auf ihre Jugendverträglichkeit zu überprüfen? Es ist Zeit, einmal mit einigen Falschmeldungen aufzuräumen, die im Umlauf sind. Fehlinformation 1: Die BPjS darf alles indizieren, was sie will. Richtig ist, dass sie erst auf Antrag eines Jugendamtes oder einer ähnlichen Einrichtung tätig wird. Fehlinformation 2: Die BPjS indiziert nach Lust und Laune. Falsch, denn es werden gesetzliche Richtlinien eingehalten. Es wird überprüft, wie beispielsweise Gewalt eingesetzt wird. Werden Mord- und Metzelszenen nur zum Selbstzweck dargeboten? Kriterien wie die Verbreitung von Nazi-Ideologie, Kriegsverherrlichung, das Schüren von Rassenhass und die Präsentation pornografischer Inhalte spielen bei der Beurteilung der Produkte ebenfalls eine Rolle. Fehlinformation 3: Tattrige, weltfremde Männer bestimmen, welche Spiele für Jugendliche geeignet sind und welche nicht. Abgesehen davon, dass von den zehn festen Mitarbeitern der BPjS acht weiblichen Geschlechts sind, entscheidet über die Indizierung eines Spiels in der Regel eine Gruppe von zwölf Personen. Dieses Gremium setzt sich zusammen aus der Vorsitzenden der BPjS sowie wechselnden Vertretern von Kunst, Literatur, Verlegerschaft, Buchhandel, Lehrerschaft, Kirchen und Trägern sowohl der freien als auch öffentlichen Jugendhilfe. Fehlinformation 4: Indizierung bedeutet Zensur. Das ist falsch, denn ein indiziertes Medium soll Erwachsenen weiter zugänglich sein. Eltern dürfen ihren Kindern sogar indizierte Software zugänglich machen. Dass in der Praxis durch Indizierung trotzdem viele Objekte aus wirtschaftlichen Gründen auch für Erwachsene unerreichbar werden, ist nicht beabsichtigt. Aber es muss ja gar nicht immer erst so weit kommen. „Das Spiel *Delta Force 2* ist nicht indiziert", verkündete Frau Monssen-Engberding den Willen der Prüfungskommision und folgte damit den Ausführungen der anwesenden Vertreter der Spieleindustrie.

Joachim Hesse



Auf CD-ROM

Videobeitrag zum BPjS-Besuch

Wer sich dafür interessiert, wie es im Inneren der BPjS zugeht, sollte den Videobeitrag nicht versäumen. Verzeih uns bitte den kleinen Rechtschreibfehler, Marc!

PCA01 ExtraBPJS.mpg



Jugendgefährdend oder nicht? Die Ausführungen zu Delta Force 2 finden beim Auditorium des 12er-Gremiums Gehör.

Das sagt die Bundesprüfstelle

Für Fragen nahm sich freundlicher Weise Dr. Bettina Brockhorst Zeit. Die seit 1991 bei der BPjS (www.bpjs.bmfsfj.de) tätige stellvertretende Vorsitzende, gewährte uns Einblicke in Arbeitsweise, Schwierigkeiten und Zweck der Behörde. Lesen Sie hier einige Auszüge aus dem Gespräch.

PC ACTION Seit wann ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften im Einsatz?
Dr. Bettina Brockhorst: Gegründet wurde die BPjS 1953, 1954 nahm sie ihre Tätigkeit auf. Damals ging es im Wesentlichen darum, Kinder und Jugendliche vor Schriften zu schützen, die möglicherweise ein falsches Bild vom Krieg zeichnen könnten.

PC ACTION Welche Medien dürfen indiziert werden?
Dr. Bettina Brockhorst: Neben Schriften stehen Ton- und Bildträger, Datenspeicher, Abbildungen und andere Darstellungen zur Prüfung an. Seit 1998 gibt es eine Vorschrift, die die BPjS ausdrücklich befugt, auch Internetangebote zu indizieren.

PC ACTION Erachten Sie die Indizierung schnelllebiger Internetseiten überhaupt als sinnvoll?
Dr. Bettina Brockhorst: Die Angebote verschwinden tatsächlich teilweise noch nicht einmal aus dem Bereich, wo sie indiziert worden sind. Andererseits haben wir auch schon erstaunliche Erfolge erzielen können, was manche Pornografiker aus dem Ausland betrifft. Es ist so, dass wir im Bereich des Jugendschutzes im Internet völlig umdenken müssen. Langfristig sinnvoll ist, wenn zum Beispiel Indizierungslisten oder vergleichbare Aufstellungen Eingang finden in einer Jugendschutz-Software, die dann von Eltern und Erziehungsberechtigten auf den heimischen Rechner aufgespielt werden können und problematische Seiten ausblenden.

PC ACTION Welche Auswirkungen hat die Indizierung von Computerspielen generell für einen Besitzer dieser Medien?
Dr. Bettina Brockhorst: Auswirkungen hat dies nur auf die Verbreitung unter Kindern und Jugendlichen. Die Medien sind nicht gänzlich verboten, wenn sie indiziert sind und müssen Erwachsenen nach wie vor zugänglich sein. Das erfolgt in der Regel durch einen beschränkten Vertrieb, sei es, dass ein Buch nur unter dem Ladentisch verkauft werden darf oder dass ein indiziertes Video nur in der Erwachsenen-Videothek erworben werden darf. Besitzen darf man sie ebenfalls. Das gilt mit der Ausnahme der Kinderpornografie im Übrigen auch für beschlagnahmte Medien.

PC ACTION Das heißt, ein beschlagnahmtes Spiel wie *Wolfenstein* dürfte ich problemlos besitzen?
Dr. Bettina Brockhorst: Ja, als Privatmann zum eigenen Benutzen dürfen sie das besitzen. Beziehen dürfen Sie es eigentlich nicht mehr, beziehungsweise sollte es nicht mehr möglich sein, es zu beziehen. Ob das trotzdem geht, entzieht sich der Kenntnis der BPjS, weil wir den Bereich Strafverfolgung gar nicht machen. Unsere Tätigkeit endet mit der Feststellung, ob ein Medium jugendgefährdend ist oder nicht und mit der Listenaufnahme.

PC ACTION Bedeutet das praktisch, dass sobald ich das Spiel in den Händen halte, es für mich legal ist?
Dr. Bettina Brockhorst: Ja. In der Theorie ist das unproblematisch. Ob sie in der Praxis, wenn sie mehrere solcher Spiele haben und sie auch gerne verleihen oder sonst wie weitergeben, nicht doch Schwierigkeiten bekommen, kann ich nicht beurteilen. Ich denke, dass wenn man sich dem Verdacht aussetzt, einen Handel zu betreiben, auch für die Konsequenzen einstehen muss.

PC ACTION Macht man sich strafbar für den Fall, dass man beispielsweise nach Holland fährt und sich ein solches Spiel kauft?
Dr. Bettina Brockhorst: In dem Fall wäre das nicht problematisch, nein.

PC ACTION Denken Sie, man stumpft in der Praxis ab, wenn man jeden Tag indizierungswürdige Medien begutachten muss?
Dr. Bettina Brockhorst: Wir sind nicht total abgedreht. Es stimmt aber schon, dass diejenigen, die hier vermehrt mit problematischen Inhalten umgehen, auch eine erfahrenere Einstellung zu solchen Produkten einnehmen und deshalb möglicherweise auch etwas „verrohter" wirken könnten.

PC ACTION Im Rahmen der Europäischen Union ist die Bundesprüfstelle ja einmalig. Sehen sie für ihr Arbeit eine Zukunft oder ist das Modell BPjS ein Auslaufmodell?
Bettina Brockhorst: In anderen Ländern gibt es andere Einrichtungen. Sicherlich nichts Vergleichbares, aber wenn man sich überlegt, dass es in Irland noch eine Filmzensur gibt, also tatsächlich jemand sich die Filme anschaut, bevor sie in den Kinos gezeigt werden, dann sieht man, dass eine gewisse nationale Identität überall vorhanden ist und sicher noch länger erhalten bleiben wird. Die BPjS hat sich nie als eine Stelle verstanden, die, wenn sie ein Votum gesprochen hat, auch direkt darauf pocht, dass alles vom Markt verschwindet, was jugendgefährdend ist. Es ist eher so, dass wir Signale setzten und wenn diese gesetzt sind, dann diskutiert man auch darüber. Würde es uns nicht geben, würde man möglicherweise über bestimmte Gewaltspiele oder bestimmte Propaganda im Internet überhaupt keinen Ton verlieren und sagen „da kann man sowieso nichts gegen machen". Die BPjS sorgt dafür, dass man eben doch immer neu über diese Sachen nachdenkt.


Dr. Bettina Brockhorst, stellvertetende Vorsitzende der BPjS

„Wir sind nicht total abgedreht"

Jubel, Trubel, Heiterkeit: Direkt im Anschluss an die ETAINA-Gala ließen sich die Preisträger auf der Bühne des Berliner Kino International im Lametta-Regen feiern.

Tag des Triumphs

Wussten Sie, dass bei der ersten Oscar-Verleihung 1929 gerade mal etwas mehr als 200 Gäste waren? Wenn man danach geht, blickt die ETAINA-Gala in eine rosige Zukunft: Am 24. November feierte der Spiele-Oscar vor über 500 Besuchern Premiere.

„And the winner is ...", es folgte ein rhetorisches Schweigen, „... Deus Ex!" Der Agententhriller von Kult-Designer Warren Spector ging als großer Sieger aus der ersten ETAINA-Verleihung hervor. Jubelschreie der Eidos-Verantwortlichen folgten, nachdem der Titel nicht nur den Preis für das beste Actionspiel erhalten hatte, sondern zudem das Prädikat „Bestes Spiel des Jahres". Etwas überraschend kam dies offensichtlich doch: „Dass sich *Deus Ex* gegen *Diablo 2* und *Die Sims* durchsetzt, ist keine Selbstverständlichkeit", sagte Lars Winkler, Marketing Director bei Eidos Interactive – und schenkte den Gästen aus Industrie, Handel, Presse und Fernsehen ein Honigkuchenpferd-Grinsen wie aus dem Bilderbuch. Natürlich gab es auch für viele andere Hersteller Grund zum Feiern – die Gewinner der 16 Kategorien können Sie dem Kasten „Die Sieger" entnehmen.

Sieben Köpfe

Eine siebenköpfige Jury, bestehend aus Chefredakteuren großer europäischer Spie-

Die Sieger

Hier bekommen Sie die ETAINA-Preisträger auf einen Blick:

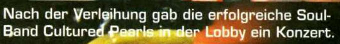
Bestes Action-Spiel
Deus Ex (PC)
Bestes Adventure
Perfect Dark (N64)
Beste Hauptfigur
Pikachu aus Pokémon (Game Boy Color)
Bestes Prügelspiel
Dead or Alive 2 (PlayStation 2/Dreamcast)
Beste Musik
Gran Turismo 2 (PlayStation)
Beste Grafik
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
Bestes Online-Spiel
Everquest (PC)
Bestes Racing-Game
Colin McRae Rally 2.0 (PC/PlayStation)
Bestes Rollenspiel
Diablo 2 (PC)
Beste Simulation
Gunship! (PC)
Beste Soundeffekte
Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast)
Bestes Sportspiel
ISS Pro Evolution (PlayStation)
Beste Story
Final Fantasy VIII (PlayStation)
Bestes Strategiespiel
Age of Empires 2 (PC)
Innovativstes Spieldesign
Die Sims (PC)
Bestes Spiel
Deus Ex (PC)


Auf CD-ROM
ETAINA 200
Bewegte Bilder aus Berlin.
Aktuelles.mpg



Mark Bernstein, Gameplay-Chef, Christian Geltenpoth (Vorstandsvorsitzender COMPUTEC MEDIA), VIVA-Moderatorin Nova Meierhenrich und BBC-Mann Scott Mills (v.l.) spenden Eidos Beifall.





Nach der Verleihung gab die erfolgreiche Soul-Band Cultured Pearls in der Lobby ein Konzert.



Bunte Lichter, 500 Gäste und eine Leinwand versprühten das Flair einer Oscar-Verleihung.

lezeitschriften, wählte aus jeweils fünf Nominierungen den Sieger, wobei in der wichtigsten Kategorie „Bestes Spiel" auch PC-Action-Leser ein Mitspracherecht hatten (vgl. Ausgabe 11/2000). Die erstmalige Verleihung der Spiele-Oscars im legendären Berliner Kino International war umrahmt vom Auftritt der Soul-Combo Cultured Pearls („Sugar Sugar Honey"), professionellen DJs und surrealistischen Tanzeinlagen dreier Akrobaten in acht Meter hohen Leuchttürmen. Mit VIVA-Moderatorin Nova Meierhenrich und Mädchenschwarm Scott Mills (Top of the Pops England) führten erfahrene Fernsehleute durchs Programm. Selbst ein roter Teppich vor dem Eingang fehlte nicht. „Es war eine professionelle, zukunftsweisende Veranstaltung", sagte Leo Jackstädt, PR-Manager bei Havas Interactive. Nun, auf ein Neues im kommenden Jahr.

Harald Fränkel

Kurz gefragt

Deus Ex von Eidos setzte sich in der Kategorie „Bestes Spiel" gegen harte Konkurrenz wie Diablo 2 (Havas) und Die Sims (EA) durch. Wir haben bei Siegern und „Verlierern" nachgefragt, was sie vom Ausgang der Wahl halten.

Warum hat Deus Ex den Preis für das beste Spiel des Jahres verdient?

„Weil die Jury so abgestimmt hat – nein: Es ist einfach das dichteste, kompletteste und auch von der Story her tief gehendste Spiel, das ich dieses Jahr kennen gelernt habe."

Lars Winkler, Marketingchef bei Eidos Interactive

Hat sich Deus Ex verdient gegen Diablo2 durchgesetzt?

„Natürlich sind wir etwas enttäuscht. Man muss aber akzeptieren, wenn eine Jury einem innovativen Titel den Zuschlag erteilt. So etwas ist ja auch immer subjektiv."

Leo Jackstädt, PR-Manager Havas Interactive

Hat sich Deus Ex verdient gegen Die Sims durchgesetzt?

„Für mich nicht, weil Die Sims innovativer und pädagogisch wertvoller ist und länger motiviert. Deus Ex ist aber ein guter Shooter – und über Wahlen lässt sich immer streiten."

Raoul Birkhold, PR-Manager Electronic Arts



Historisch fundierte Handelssimulation in Echtzeit mit Aufbauelementen zur Zeit der Hanse (in Zusammenarbeit mit Uni-Dozenten entwickelt)

20 Hansestädte und 15 zusätzliche Warenumschlaghäfen, die durch Expeditionen entdeckt werden

Fordernder Genre-Mix aus Handel, Wirtschaft, Krieg, Diplomatie und sozialem Engagement

Mehrere Spielmodi: Endlos-Simulation, Kampagnen und Mehrspielerwettkampf an einem Rechner oder im LAN und Netzwerk

Fakten

- Unterwasser-Shooter
- Fortsetzung von Schleichfahrt
- Modernste Grafikeffekte
- 3D-Sound
- 8.000 mal 8.000 Kilometer Spielfläche
- Keine langatmigen Missionsbeschreibungen

Flucht nach vorn



Riskant: Den beweglichen Greifarmen ist schon manches Schiff zum Opfer gefallen.

Spiele aus Deutschland erreichen selten internationales Format. Wie kommt es, dass unter Wasser die Uhren scheinbar anders ticken?

Um aufgrund der Namensverwandtschaft keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Ion Storms 3D-Rollenspiel *Anachronox* ist nicht Gegenstand dieses Artikels. Unser Thema heißt *Aquanox*. Wir waren für Sie bei Massive Development in Mannheim, um uns vor Ort von den Qualitäten des Unterwasser-Shooters zu überzeugen. „Aufbaustrategie kennt jeder in Deutschland", legt Projektleiter Alexander Jorias los, „*Aquanox* ist Abbaustrategie: Schießen und zerstören." Adrenalin pur also? Mal sehen ...

Auf Schleichfahrt

Aquanox schließt direkt an die Story des Vorgängers *Schleichfahrt* an. Sechs Jahre, nachdem der Spieler als „Dead-Eye" Flint sein erstes Abenteuer mehr oder weniger erfolgreich hinter sich gebracht hat, ist die Kacke wieder am Dampfen. Auf der Erde herrscht immer noch nuklearer Winter und die wenigen Überlebenden hausen unter der Meeresoberfläche. Dass da plötzlich ein alter Satellit im All aufgestöbert wird, kommt als Draht zur Außenwelt gar nicht ungelegen. Der Bedienungsfehler, durch den gleich ein riesiges Höhlensystem freigesprengt wird, war allerdings nicht im Sinne des Erfinders. Die darin wohnenden Monster sicherlich ebenfalls nicht. „Wir bedienen uns hier bei der Cthulhu-Sage des Schriftstellers H. P. Lovecraft", erklärt Art Director Oliver Weirich. „Die mystischen Komponenten verleihen dem Spiel neben der enthaltenen Pseudowissenschaft eine enorme Tiefe." Die kommt dem Spieler am Meeresboden natürlich zugute.

Bis der Kopf raucht

Alles schön und gut, doch wie soll sich *Aquanox* denn nun spielen? Im Grunde wie ein



Alexander Jorias, Projektleiter Aquanox

Interview mit Alexander Jorias

„Es ist wichtig, dass Spiele in Deutschland entwickelt werden."

Bei unserem Besuch bei Massive haben wir ein ausführliches Gespräch mit Marketing-Director Alexander Jorias geführt. Der sympathische Mannheimer nahm kein Blatt vor den Mund

PC ACTION Ihr habt ja schon eine ganze Weile unter dem Arbeitstitel Aqua an eurem Spiel entwickelt. Warum heißt Aqua plötzlich *Aquanox*?
Alexander Jorias: Aqua ist die Welt, in der auch schon *Schleichfahrt* gespielt hat. Wir wollten einen Titel, der etwas mehr aussagt, deshalb haben wir Aqua, das Wasser, mit Nox gekoppelt. Nox heißt „Die Nacht" und passt außerdem zu Heli-Nox, dem Atemgas im Spiel.

PC ACTION Was für Aufgaben muss der Spieler als „Dead-Eye" Flint bestehen?
Alexander Jorias: Es gibt die einfachen Missionen: „Bringe Dokumente von A nach B". Es gibt natürlich auch komplexere Aufgaben, in denen Objekte geschützt, Massenschlachten überstanden sowie Canyons erobert und die verschiedenen Waffensysteme richtig eingesetzt werden müssen.

PC ACTION Unterscheidet sich *Aquanox* von anderen Spielen?
Alexander Jorias: Ja absolut. Das Szenario unter Wasser ist ein neues Szenario, das wir bei *Schleichfahrt* erstmals eingeführt haben. Bei einem normalen Weltraum-Shooter fühlt man nicht die Bewegung, dass man driftet. All das haben wir drin.

PC ACTION Wie läuft das mit den Waffensystemen?
Alexander Jorias: Wir haben über ein Dutzend Geschütze, die der Spieler anbringen kann. Die Geschütze verfügen alle über primäre und sekundäre Funktionen. Wir haben Waffen mit Scharfschützenfunktionen, Schnellfeuerkanonen, Elektroschocker oder Bomben. Man kann auch autarke Geschütze an das Schiff anbringen, die mit Software ausgestattet Torpedos und andere Geschosse abfangen. Man sollte allerdings nicht jede Waffe an jedes Schiff stecken, sondern schon genau überlegen „will ich eher den schnellen Jäger oder einen Bomber, der dafür besser geschützt ist." Summa summarum haben wir sicherlich 40 Waffensysteme, die man kombinieren kann.

PC ACTION Was für Gegner warten auf den Spieler?
Alexander Jorias: Es gibt verschiedene Machtblöcke. Wir haben die Atlanter, das Shogunat, die Clansunion, die Crawler. Es gibt neue Gegner, die aus Höhlensystemen herauskommen, wir haben die organischen Gegner. Insgesamt also gut ein halbes Dutzend Machtblöcke. Die Crawler sehen sehr insektenartig aus. Es gibt Entrox, eine Firma mit High-End-Technologie: Absolut futuristische, sehr überlegene Gegner werden das sein. Da muss der Spieler richtig kämpfen – mit den richtigen Waffen versteht sich. Die Gegner haben natürlich auch unterschiedliche Waffensysteme.

PC ACTION Wie umfangreich und schwierig wird denn das Spiel?
Alexander Jorias: Als Spieler, der das Spiel kennt, wird man sicherlich noch 25 bis 30 Stunden brauchen. Ein Spieler, der das zum ersten Mal spielt, hat deutlich über 30 Stunden Spielspaß. Credo bei der ganzen Sache ist „Easy to learn, difficult to master", das heißt also, wir überfrachten den Spieler nicht mit Texten, Auswendiglernen und so weiter. Mit einem Vier-Tasten-Joystick wird man das Spiel bereits spielen können oder man bedient sich Tastatur und Maus wie bei einem Ego-Shooter. Es gibt weitere Optionen wie Makros auf die Tastatur zu legen, aber das ist nicht nötig, um das Spiel an sich durchzuspielen.

PC ACTION Wie sieht die Zukunft von *Aquanox* und eurer Grafikengine „Krass" aus?
Alexander Jorias: Eine Mission-Disk und *Aquanox 2* ist bereits in Planung. Wir können uns auch vorstellen, nach der Veröffentlichung noch Tools wie einen Mission-Editor rauszubringen, aber das steht noch nicht fest. Die Krass-Engine wäre auch für andere Szenarien prädestiniert. Vorstellbar wäre, später auch in Innen-Szenarien einzusteigen. Es ist keine Engine, die am Ende ist, sondern eine Engine, die am Anfang steht. Falls sich jemand dafür interessiert: Sie ist zur Lizenz freigegeben.

PC ACTION Hast du den PC-Action-Lesern sonst noch etwas zu sagen?
Alexander Jorias: Ich kann nur alle Leute aufrufen, denen *Schleichfahrt* gefallen hat – und das sind ja viele da draußen – schaut euch *Aquanox* an und verfolgt, was wir demnächst in der Vorbereitung noch im Internet präsentieren! Wir haben alles reingebracht, was ihr euch gewünscht habt und noch viel mehr.



New York samt Freiheitsstatue, oder das, was davon übrig blieb: Das wendige Spielerschiff Phobocaster wird im volumetrischen Nebel von drei atlantischen Polizei-Scouts gejagt.



Ein Containerfrachter wurde durch Sabotage in Schieflage gebracht: Im Hintergrund bizarres Wetterleuchten.



Die Stadt unter Wasser ist gut geschützt: Unzerstörbar ist sie jedoch nicht, wie diese sehenswerte Explosion beweist.

Ego-Shooter. „Unser Ziel ist es, den Einstieg möglichst leicht zu gestalten", betont Jorias. „Die Schiffe werden sehr direkt und einfach zu steuern sein. Man ist nahe beim Gegner und verfolgt dessen Bewegungen." Es besteht also keine Gefahr, dass die beeindruckende Grafik an Ihnen vorbeirauscht, weil Sie die ganze Zeit Ihren Blick auf einen Radarschirm heften müssen. „*Aquanox* ist definitiv ein Actionspiel, keine Simulation", so Jorias. Köpfchen kommt trotzdem nicht zu kurz. Ähnlich wie beim Action-Adventure *Dark Project* sollte so an einigen Stellen Lärm vermieden werden. Das bewerkstelligen Sie mit leiseren Motoren oder speziellen Schiffshäuten. Elegant ist es auch, sich mit der Strömung direkt zu einem Gegner treiben zu lassen. Sein über Funk aufgefangenes „es ist überhaupt nix los heute" wird ihm schnell im Hals stecken bleiben. Doch auch der Kommandant am PC darf sich auf unliebsame Meldungen gefasst machen. Schließlich, so Jorias, sei für den Spieler nichts erschreckender als der plötzliche Funkspruch eines Widersachers, „der höhnisch mitteilt, dass sich der Kopf des Spielers gerade in seinem Fadenkreuz befindet".



Krakenangriff: Um hier zu entfliehen, bedarf es Geschick.

Eine der kleineren Explosionen: Mit allerlei Spezialeffekten wie Beleuchtung, Schatten und Reflexionen in Echtzeit macht die Grafikengine eine mehr als gute Figur.

Ein schweres Gefecht in der Tornado-Zone im Südpazifik: In der Cockpit-Perspektive sehen Sie sogar die Waffe, die jeweils in Betrieb ist (rechts).

Auf CD-ROM

Spielszenen und Interview
Live aus Mannheim: Exklusive Spielszenen und Kommentare der Macher.
PCA 01 Aktuelles.mpg

Doch die Trümpfe sind ausgeglichen verteilt, denn „bis ins Cockpit zoomen" soll für Sie mit einer Scharfschützenvorrichtung auch kein Problem sein. Massive ist es vor allem wichtig, dass Sie nicht gegen anonymes Kanonenfutter antreten, sondern zu allen Charakteren eine Beziehung aufbauen.

Einer gegen alle?

Weil in Mannheim auch gerne Mehrspielermatches in dem einen oder anderen Ego-Shooter gewagt werden, darf natürlich auch ein entsprechender Modus bei *Aquanox* nicht fehlen. Geplant ist ein Deathmatch-Modus, in dem auch Team-Gefechte möglich sind. Dadurch, dass die Spieler sich vorher unterschiedliche Schiffe aussuchen, komme sogar ein Hauch von *Counter-Strike* auf, macht uns Massive den Mund wässrig. Von den Wettrennen, die man sich in manchen Karten liefern können soll, ganz zu schweigen. Wie viele Mitspieler teilnehmen dürfen, steht momentan noch nicht hundertprozentig fest. Der Schwerpunkt bleibt sicherlich der Einzelspielermodus, wo am Ende eine Bedrohung wartet, die Ihnen Albträume bereiten könnte. Diese könnten auch die Konkurrenz der *Aquanox*-Entwickler plagen, wenn sie das Spiel gesehen haben.

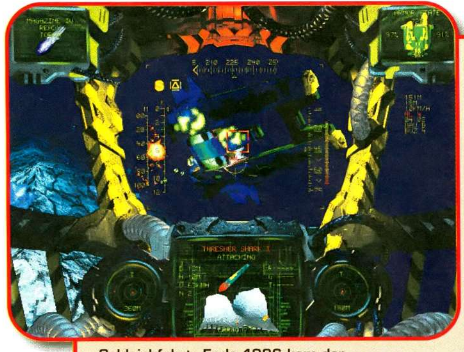
Joachim Hesse

Aquanox

Voraussichtlich:	PII 400, 64 MB RAM, TNT2-Karte
Technik:	Direct3D, Glide, Open GL, Hardware T&L, Direct Sound 3D, EAX
Spielerzahl:	8-16 Sp. im Internet, im Netzwerk vielleicht mehr
Hersteller:	Massive/Fishtank/Ravensburger Interactive
Veröffentlichung:	Ende 1. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Schleichfahrt
Internet:	www.massive.de



» Harte Arbeit macht sich eben bezahlt: Aquanox sieht fantastisch aus. Hoffentlich überzeugt das fertige Spiel in allen Bereichen genauso. «



Schleichfahrt: Ende 1996 kam der Aquanox-Vorgänger auf den Markt. In Amerika hieß er Archimedes Dynasty.

Das Leben vor Aquanox

Die Mitglieder von Massive kennen sich größtenteils schon seit den 80ern. Damals standen diverse Spiele für Amiga-Disketten-Magazine auf dem Programm. An das erste Vollpreisprodukt der Mannheimer dürfte sich heute aber kaum noch jemand erinnern. Oder sagt Ihnen der 2D-Shooter *Spinworld* etwas? Bekannter ist da eine PC-Umsetzung für Blue Byte: *Die Siedler* am PC verkaufte sich besser als das Amiga-Original. Der Firmenname Massive fand sich erst danach und war mit der Ende 1996 auf den Markt gebrachten Ballerei *Schleichfahrt* (PCA 11/96) prompt in aller Munde. Es galt schon damals, die futuristische Unterwasser-Welt Aqua zu retten. Nach einigen Lokalisierungen von *Schleichfahrt* (es gibt sogar eine japanische Version) begann vor gut zwei Jahren die Arbeit an der Technologie für *Aquanox*.

Fakten

- Flugtraining
- 40 Hauptmissionen
- 20 Nebenmissionen
- 5 steuerbare Schiffe
- 16 Sternensysteme
- Piraterie und Handel
- Missionen im Eigenbau
- Mehrspieler-Modus

Diese Halunken kämpfen gemeinsam gegen Bösewicht Caleb Maas: Cal Johnston (rechts) will sich für den Tod seines Vaters rächen, die Kumpanen Smith und Jafs (v.l.) stehen ihm zur Seite.

Tag der Vergeltung

Halbstarke haben normalerweise Probleme mit ihren Eltern, der kleinen Schwester, der Schule, der Pubertät oder mit allem Genannten gleichzeitig. Der 15-jährige Cal Johnston ist extremer. Er sinnt auf tödliche Rache.

Independence War 2 spielt zeitlich nach dem guten, aber kommerziell wenig erfolgreichen Vorgänger und räumlich 80 Lichtjahre von der ursprünglichen Ecke des Universums entfernt. Der Krieg zwischen der Erde und deren Kolonien quält höchstens noch Schüler im Geschichtsunterricht, mittlerweile regiert die Wirtschaft. Firmen besitzen ganze Sternensysteme, haben die Sklaverei legalisiert und beherrschen das Leben der Menschheit. Genau dies wird Cal Johnstons Vater zum Verhängnis: Der Minenarbeiter lebt in den Badlands, hat Schulden bei der Maas Corperation, kann nichts abdrücken und wird deshalb kurzerhand abgemurkst. All das und den Rest der Vorgeschichte erlebt der Spieler bei einem aufwendig gerenderten, zehnminütigen Bombast-Film. Später warten natürlich weitere Zwischensequenzen.

Omas Erbe

Dem 15-jährigen Filius bleibt nur ein Computer, der einen Piloten namens Jefferson Clay simuliert und gewissermaßen zum Erzieher wird. Dieser führt durch den ersten Teil des Spiels und lehrt Sie, wie ein Raumschiff zu steuern ist. Sein Schützling hat einen fliegenden Untersatz von seiner Oma Lucretia geerbt, ein Piraten-Flaggschiff. Ja, Frau Großmama war Freibeuterin, aber sich über die seltsamen Familienverhältnisse zu wundern, dafür ist keine Zeit. Dass aus Cal nichts Anständiges werden konnte, Kuh-Besamungstechniker zum Beispiel, ist klar. Eine



Hier attackiert Cal mit seinem Schiff einen Kreuzer der Corporation. Am oberen Bildrand spitzt eine Sonne hervor.



Der Weltraum, unendliche Weiten: Die Corvette bereitet sich darauf vor, an der riesigen Station anzudocken.

Maschine als Ersatz-Papa kann kaum was Gutes verheißen. Und so gerät der Halbstarke auf die schiefe Bahn: Er findet heraus, dass Caleb Maas den Tod des Papas zu verantworten hat. Der Teenager plant einen Anschlag auf seine Hassfigur, wird erwischt und wandert für 30 Jahre in den Knast, bei Leitungswasser, unbelegten Schnittchen und Zwangsarbeit. 106 Tage *Big Brother*-Container sind eben doch pillepalle.

Pirat und Händler

Endgültig in die Rolle von Cal schlüpfen Sie 15 Jahre später, nachdem dieser mit fünf Kumpanen aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. In der Folgezeit führen Sie ein Leben als Pirat, der mit einem Schiff durch die 16 Sternensysteme düst und beispielsweise Frachter überfällt, um an deren Ladung zu kommen. Ziel ist letztendlich, Caleb Maas zu stellen, doch dazu bedarf es einer besseren Ausrüstung und somit Geld. Logisch, dass es dazu auch nötig ist, Aufträge zu erfüllen – manche davon treiben die Story voran, andere sind keine Pflicht. Taxifahrten gehören ebenso zum Programm wie Begleitflüge für Konvois, Spionageaktionen oder Angriffsmissionen. Da Sie zudem eine eigene Basis besitzen, nämlich



Immer wieder beschießen wir den Frachter – er soll verdammt noch mal seine Ladung abwerfen.


Detail: In der Außenansicht sehen wir, dass unser Held tatsächlich im Cockpit der Corvette sitzt.

» I-War 2 ist menschlicher als der Vorgänger. Wir wollen, dass sich der Spieler mit dem Hauptcharakter identifizieren kann. «


Will Vale, Chef-Programmierer

» Bei Weltraumsimulationen haben Spieler oft viel zu sehr mit ihrer Tastatur zu kämpfen. Bei *I-War 2* werden sie keine brauchen. «


Roger Godfrey, Produzent

das Freibeuter-Nest von Grandma Lucretia, spricht die Simulation auch Betriebswirte an. Im Stützpunkt können Sie mit 500 Waren handeln, erbeutete Güter industriell zerlegen, zu neuen Produkten verarbeiten und ihr Schiff ausbauen. Um Hobby-Werftbetreiber zu desillusionieren: Neue Fluggerätschaften winken nur als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene Schlüsselmissionen.

Der Trägheitssatz

Wer erwartet, wie bei Ballerorgien á la *Starlancer* locker einen Kunstflugpreis gewinnen zu können, hat die Rechnung ohne Trägheit gemacht. Bei *I-War 2* steuern Sie keine Jäger, sondern größere Schlachtschiffe. Wer seinen Joystick ruckartig malträtiert, trudelt wegen der Flugphysik, ähnlich wie beim Vorgänger, erst mal eine Runde durchs Vakuum weiter, ehe die Kursänderung erfolgt. Irgendwie seltsam, irgendwie ungewohnt, irgendwie auch interessant. Die Schiffe sollen sich laut Produzent Roger Godfrey „realistisch fliegen lassen", was immer das bei einem Spiel mit futuristischem Hintergrund bedeuten mag. Gut gefallen hat uns, wie der Spieler in andere Schiffsbereiche wechseln kann. Energieverwaltung oder Navigationsabteilung sind über Hotkeys oder – und das ist eine Vereinfachung – durch ein Menü aufrufbar. Dieses verrichtet komfortabel durch den Coolie-Hat des Joysticks seinen Dienst.

Hallo, Augenarzt?

Weniger ansprechend fanden wir die unübersichtliche Optik aus der Cockpitperspektive. Die vielen Bedienelemente und die als leiterähnliche Vektoren dargestellten Flugbahnen gegnerischer Schiffe sowie andere grafischen Elemente wirken etwas wirr. Wer sich daran nicht gewöhnen kann, schreit vielleicht nach dem Augenarzt. Immerhin haben die Entwickler versprochen, dass einiges davon in der Verkaufsversion abschaltbar sei.

Ihr Leben beginnt als Freibeuter, doch bald wird Cal zu einer Art Weltall-Robin-Hood. „Außerdem tritt eine dritte Macht auf. Dazu verraten wir aber noch nichts", orakelt Chef-Programmierer Will Vale. Wenn da mal nicht Aliens ihre grünen, glibberigen Tentakeln im Spiel haben …

Harald Fränkel


Eindrucksvolle Explosionen. Erst sind kleinere Feuerbälle zu sehen, dann vergeht dieser Träger in einem Flammenmeer.

I-War 2: Edge of Chaos

Voraussichtlich:	Mind. PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound(3D)
Spielerzahl:	16 Spieler Netzwerk und Internet
Hersteller:	Particle Systems/Infogrames
Veröffentlichung:	Mitte 2001
Vergleichbar mit:	I-War, X - Beyond the Frontier
Internet:	www.independencewar2.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Die momentane Version sieht gut aus und wirkt vielversprechend. Aber ob sie diesmal den Massengeschmack trifft? «

Die Prämien -

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten Black & White ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen Black & White zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

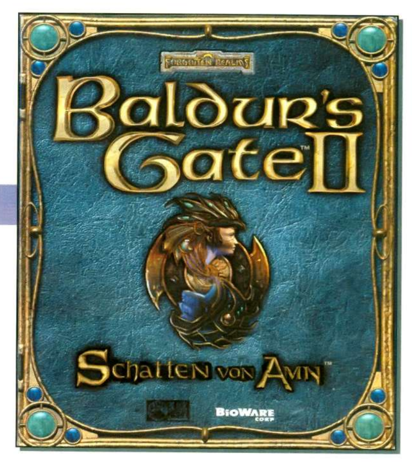
-Reißer



Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM



Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner – und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen Baldur's Gate 2 zum besten Rollenspiel des Jahres.

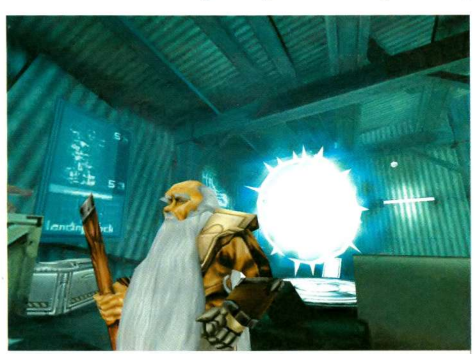
Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM

Mister Universum

Detektiv Sly Boots sieht sich urplötzlich mit der Aufgabe konfrontiert, das ganze Universum vor der Vernichtung zu retten.

Ein Rollenspiel? Ah ja, Trolle, Orks und süße Elfchen! Weit gefehlt! Mit Anachronox erteilt ION Storm allen Genre-Klischees eine klare Absage.

Man fühlt sich wie in einem Kino-Film: Autos durchfliegen den belebten Wolkenkratzer-Dschungel einer futuristischen Großstadt. Unwillkürlich hält man Ausschau nach Bruce Willis' Taxi aus dem *Fünften Element*. Aus den Aufzügen nebelverhangener, neonbeleuchteter Betonburgen könnte jederzeit Harrison „Bladerunner" Ford auf die Straße treten und von der heranzoomenden Kamera beklemmend in Szene gesetzt werden. Tom Hall, Co-Designer diverser indizierter 3D-Action-Klassiker und einer der „Erfinder" von *Anachronox*, hat zweifellos ganz eigene Vorstellungen davon, wie ein Rollenspiel auszusehen hat. Drachen und schwertschwingende Siegfrieds haben darin jedenfalls nichts mehr verloren; Hall sieht die Zukunft des Rollenspiels nicht im Fantasy-Bereich, sondern in beklemmenden, aber dennoch humorvollen Zukunftsvisionen mit einer Vielzahl an völlig unterschiedlichen Spielelementen.



Grumpos Matavastros heuert Sly Boots als Leibwächter an. Letzterer weiß noch nicht, worauf er sich da einlässt.

Innovatives Déjà vu

Natürlich erfindet Tom Hall das Genre nicht neu, sondern bedient sich gekonnt bei bekannten Versatzstücken und formt daraus ein bisher in dieser Art noch nicht da gewesenes Ganzes. Als Grundlage dient ihm dabei zum einen seine Vergangenheit als Designer von 3D-Shootern – *Anachronox* basiert auf einer stark modifizierten *Q2*-Engine – und zum anderen sein Faible für Rollenspiele japanischer Herkunft. Nicht umsonst erinnert besonders der rundenbasierte, vor Grafikeffekten nur so strotzende Kampfmodus von *Anachronox* stark an Titel wie *Final Fantasy 7*. Die eigentliche Rollenspielhandlung wird in *Anachronox* zusätzlich durch so genannte Mini-Games aufgelockert, bei denen man beispielsweise Denkaufgaben löst oder nach *Rebel Assault*-Manier durch verzweigte Höhlengänge fliegt. Viel Wert wird zudem auf eine filmreife Dramaturgie des Spiels gelegt – man merkt *Anachronox* an, dass Leute mit Wurzeln in der Filmindustrie daran arbeiten: Die Charaktere werden „geführt" wie richtige Schauspieler, man nimmt sich Zeit, Mimik und Gestik ausdrucksstark zur Geltung kommen zu lassen, die Schnittfolgen sind wesentlich professioneller als in den meisten Spiele-Produktionen.

Neue Welt

Für *Anachronox* hat Tom Hall ein eigenes, detailliert ausgearbeitetes Spiele-Universum







Die rundenbasierten Kämpfe erinnern an Final Fantasy 7 und bieten atemberaubende Grafikeffekte.

erdacht, das in seinen ursprünglichen Ausmaßen den Rahmen eines normalen Computerspiels sprengen würde. Die Entwickler müssen also eine Auswahl treffen und große Teile des ursprünglichen Konzepts aussparen – entsprechend wortkarg gibt sich Tom Hall bei Detailfragen zur Story. So viel ist allerdings schon klar: Protagonist und Detektiv Sly Boots braucht Geld und verdingt sich als Leibwächter eines greisen Archäologen, der ihn auf eine Reise durchs All mitnimmt. Unterwegs kommen sie einer Verschwörung gigantischen Ausmaßes auf die Spur: Irgendjemand plant die Vernichtung des gesamten Universums. Sly Boots kriegt natürlich den Auftrag, dieses zu verhindern. Ganz allein wird er damit aber nicht gelassen: Sechs Gleichgesinnte schließen sich dem Helden im Lauf des Spiels an, von denen Sie jeweils drei gleichzeitig steuern dürfen. In mehr als 100 Levels schlagen Sie sich mit etwa 150 Monstern herum und lösen auf weitgehend lineare Weise das Rätsel um den MysTech-Maschinenpark, dessen Roboter bei der Verschwörung eine geheimnisvolle Rolle spielen. Und wenn Sie das Universum gerettet haben, leben Sie in *Anachronox* noch weiter glücklich und zufrieden. Tom Hall will mit dem Spiel nämlich sämtliche Editoren veröffentlichen, die kreative Fans brauchen, um ihre eigenen Levels zu realisieren.

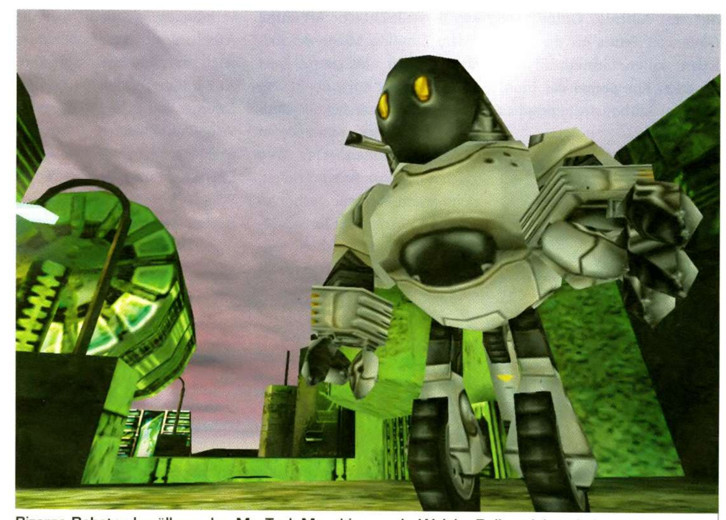
Herbert Aichinger

Anachronox

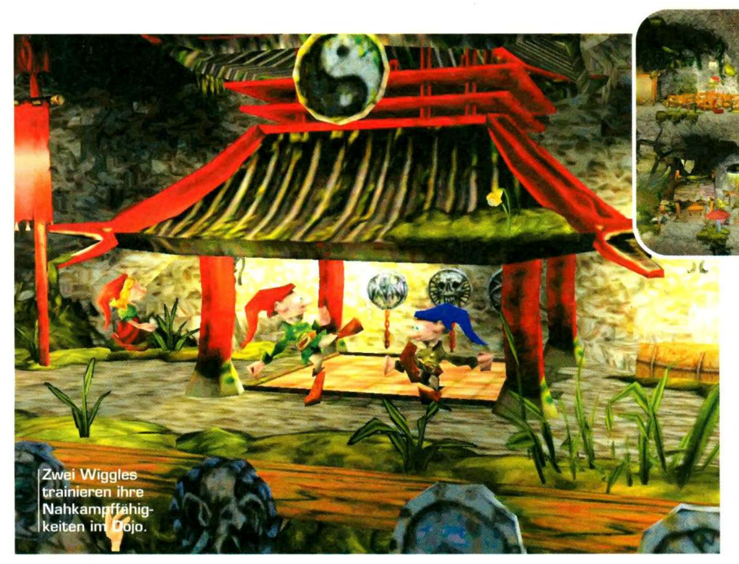
Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	ION Storm/Eidos
Veröffentlichung:	2. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Final Fantasy VII, Bladerunner
Internet:	www.ionstorm.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Anachronox sprüht nur so vor originellen Ideen und könnte eines der faszinierendsten Rollenspiele des kommenden Jahres werden. «



Bizarre Roboter bevölkern den MysTech-Maschinenpark. Welche Rolle spielen sie beim Komplott?


Zwei Wiggles trainieren ihre Nahkampffähigkeiten im Dojo.

Mithilfe von Leitern und Aufzügen wechseln die Wiggles das Stockwerk. Klettern ist auf Dauer zu langsam und mühsam.

Kampfzwerge

So süß wie die Siedler sehen sie aus, aber das täuscht, denn Wiggles haben es faustdick hinter den Ohren. Oder haben Sie schon mal einen Siedler gesehen, der seine Sorgen im Alkohol ertränkt?



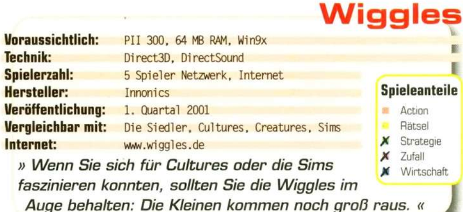
Wiggles, so nennt sich eine von fünf Zwergenrassen, die im Auftrag Odins den Götterwolf Fenris an die Kette legen sollen. Innerhalb der flexiblen Kampagne des innovativen Aufbaustrategiespiels graben sich die Kleinen in die Tiefe vor und entdecken dabei Erdschichten mit Schwefelseen, ganze Metall- und Kristallwelten oder Lavaströme. Was die Wiggles dort jeweils erwartet, hängt von Ihrer Spielweise ab: Haben Sie vorangegangene Probleme durch Kämpfe gelöst, treffen Sie vermutlich auf größere Monsterhorden. Sind Sie hingegen eher der friedliche Typ, der Konflikte meidet, müssen Sie vielleicht eine Art Rätsel lösen. Einzelne Missionen existieren nicht, das ganze Spiel läuft auf einer Karte ab. Tiefere Erdschichten generiert der Computer jedoch erst, wenn Sie zu diesen vorstoßen. Der Weg nach unten ist programmiert, denn wenn Sie neue Technologien entwickeln und fortschrittlichere Gebäude errichten wollen, müssen Sie die nur begrenzt vorhandenen Ressourcen, Stein, Metall und Kohle, abbauen.

Zwergenaufstand

Wie bei fast allen Aufbaustrategiespielen ist die Steuerung in *Wiggles* indirekt: Per Mausklick äußern Sie den Wunsch, wo ein Gebäude errichtet oder ein Tunnel gegraben werden soll. Aber die Zwerge führen diesen Befehl selbstständig aus. Vorausgesetzt, die betreffenden Wiggles schlafen nicht gerade oder geben sich einer von zahllosen Freizeitbeschäftigungen hin. Immerhin steigert das die Zufriedenheit und glückliche Zwerge verrichten ihre Aufträge schneller. Natürlich können Sie Ihre Wiggles auch unbarmherzig antreiben und schlecht verköstigen, wodurch aber die Arbeitsmoral sinkt: Schlägereien sind nicht auszuschließen. Außerdem zeugen verärgerte Zwerge keine Nachkommen. Wigglenachwuchs bekommt übrigens die Fähigkeiten seiner Eltern vererbt: Wenn Papa Wiggle Karate-Champion ist, dürfen Sie vom Sohnemann ähnliche Heldentaten erwarten.

Alexander Geltenpoth


Die Wiggles produzieren auch alkoholische Getränke, schließlich muss es in den Kneipen was zum Schlucken geben.



Wiggles

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	5 Spieler Netzwerk, Internet
Hersteller:	Innonics
Veröffentlichung:	1. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Die Siedler, Cultures, Creatures, Sims
Internet:	www.wiggles.de

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Wenn Sie sich für Cultures oder die Sims faszinieren konnten, sollten Sie die Wiggles im Auge behalten: Die Kleinen kommen noch groß raus. «

Runde für Runde eine andere Action-Sequenz: Grafikelemente wie die Soldaten, die die Burgmauer einreißen, sind allerdings noch nicht fertig.

Burgenschlacht

In Kalifornien erfährt ein bedeutender Bogenschütze gerade seinen zweiten Frühling. Lesen Sie selbst, warum deswegen die Burgmauern Englands bald wieder erzittern werden!

Der König ist tot, lang lebe der König! Kaum eine Firma hat so viele Höhen und Tiefen erlebt wie Cinemaware. 1991 bankrott, wagte die ehemals bekannte Spielefabrik Anfang 2000 einen Neustart (siehe PCA 3/2000). Wir konnten den Verantwortlichen nun erste Informationen zu kommenden Spielen entlocken. Okay, *The Three Stooges* für den Game Boy Color ist vermutlich weniger interessant für Sie, also gleich ans Eingemachte: *Robin Hood: Defender of the Crown 2*. Knapp 15 Jahre nach dem erfolgreichen ersten Teil wird nun an einer Fortsetzung getüftelt. „In einer Mischung aus Strategie und Action tritt der Spieler diesmal in die Fußstapfen von Robin Hood", sagt Entwicklungschef Sean Vesce. „Als Robin müssen Sie mit Taktik, List und schnellen Reflexen England vereinen, König Richard befreien und Prinz John besiegen." Na, ja, nicht gerade taufrisch, die Story. Immerhin treffen Sie so auf viele prominente Namen, wie Bruder Tuck, Little John oder den Sheriff von Nottingham, die Liebesgeschichte mit Lady Marian natürlich inklusive.



Großbritannien: Derzeit arbeiten zehn Mitarbeiter daran, dass Sie bald wieder Runde für Runde die Insel unsicher machen können.

Mit Pfeil und Bogen

Spielerisch setzt *Robin Hood* mit einem Strategieteil und kurzen Action-Einlagen auf das Konzept des Vorgängers. Dazu Vesce: „Es gilt, über 30 Ländereien zu erobern, die zum Teil mit ausbaufähigen Festungen bestückt sind. Im Vergleich zu Teil 1 gibt es erweiterte Zugmöglichkeiten, neue Einheiten und Ausrüstung. Auch die Mini-Spiele Schwertkampf, Burgangriff, Lanzenstechen sowie die Scharmützel auf den Schlachtfeldern wurden überarbeitet und durch eine neue Kategorie ergänzt, das Bogenschießen." Wer Spaß hat, Katapulte zu stehlen oder im Sherwood Forest Hinterhalte zu legen, muss sich allerdings noch gedulden. Die Cinematch-Grafik-Engine läuft gerade mal in einer frühen Alphaversion und eine Vertriebsfirma ist auch noch nicht gefunden. Doch bis 2002 ist ja noch etwas Zeit.

Joachim Hesse

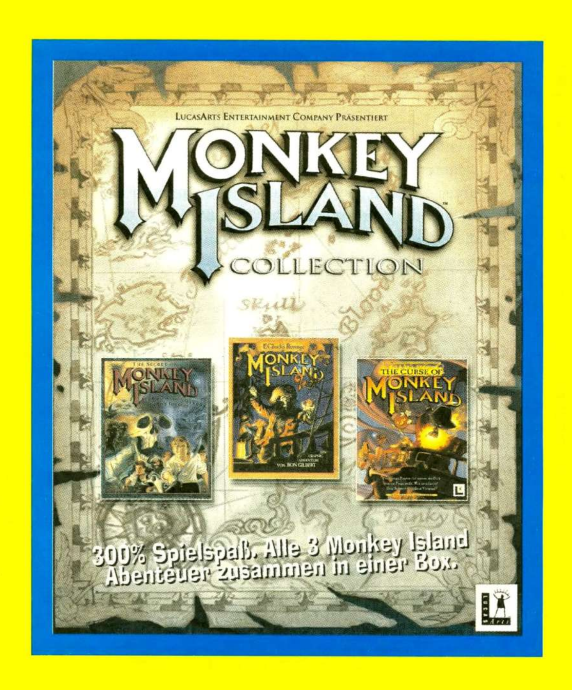
Defender of the Crown 2

Voraussichtlich:	PIII 600, 64 MB RAM, 16 MB-AGB-Grafikkarte
Technik:	Direct3D, DirectSound 3D
Spielerzahl:	Eine Mehrspieleroption ist angedacht
Hersteller:	Cinemaware
Veröffentlichung:	Frühjahr 2002
Vergleichbar mit:	Lords of the Realm, Jeanne d'Arc
Internet:	www.cinemaware.com

» Neue Besen kehren gut, sagt man. Kann da ein alter Hase überhaupt noch mithalten? Wir lassen uns gerne positiv überraschen. «

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- ✗ Wirtschaft

Du willst es doch auch...



300% SPIELSPASS FÜR DM 29,95*



Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Actionspiel	
Freespace 2	Volition
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual
Starlancer	Digital Anvil

Action-Adventure	
Dark Projekt 2	Looking Glass
Drakan	Psygnosis
MDK 2	Bioware

Action-Rollenspiel	
Deus Ex	Ionstorm
Diablo 2	Blizzard
System Shock 2	Looking Glass

Adventure	
Bladerunner	Westwood
Flucht von Monkey Island	LucasArts
Grim Fandango	LucasArts

Aufbaustrategie	
Anno 1602	Sunflowers
Die Siedler 3	Blue Byte
Die Völker	JoWood

Beat 'em Up	
Iron & Blood	Acclaim
Virtua Fighter 2	Sega
Virtua Fighter PC	Sega

Denkspiel	
Catan - Die erste Insel	Ravensburger
Chessmaster 7000	The Learning Company
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive

Echtzeitstrategie	
Age of Kings	Microsoft
Homeworld	Havas Interactive
Moon Project	TopWare Interactive

Ego-Shooter	
No One Lives Forever	Monolith
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ravensoft
Wheel of Time	Legend

Flipper	
Pro Pinball - Big Race USA	Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey	Empire
Pro Pinball - Timeshock!	Empire

Flugsimulationen	
B17 Flying Fortress	Wayward Design
European Air War	MicroProse
USAF	Electronic Arts

Interaktiver Film	
Die Versuchung	THQ
Tex Murphy Overseer	Eidos Interactive
The X-Files Game	Electronic Arts

Jump & Run	
Gifty	Cryo
Rayman 2	Ubi Soft
Tonic Trouble	Ubi Soft

Mehrspieler-Shooter	
Counter-Strike	Havas Interactive
Indiziertes Spiel	Activision
Unreal Tournament	GT Interactive

Rennsimulation	
Grand Prix 3	MicroProse
Pro Rally 2001	Ubi Soft
Superbike World Championship	EA Sports

Rennspiel	
Motocross Madness	Microsoft
Need for Speed 4	Electronic Arts
Nice 2	Magic Bytes

Rollenspiel	
Baldur's Gate 2	Bioware
Planescape: Torment	Black Isle/Virgin
Ultima 9	Electronic Arts

Rundenbasierende Strategie	
Alpha Centauri	Firaxis/EA
Call to Power 2	Activision
Jagged Alliance 2	Sir Tech/TopWare

Sonstige Simulationen	
Creatures 2	Mindscape
M1 Tank Platoon 2	MicroProse
Panzer Elite	Psygnosis

Sportmanager	
Anstoß 2 Gold	Ascaron
Anstoß 3	Ascaron
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line

Sportspiel	
FIFA 2001	EA Sports
NBA Live 2000	EA Sports
NHL 2001	EA Sports

Wirtschaftssimulation	
Die Sims	Maxis
Patrizier 2	Ascaron
Theme Park World	Electronic Arts

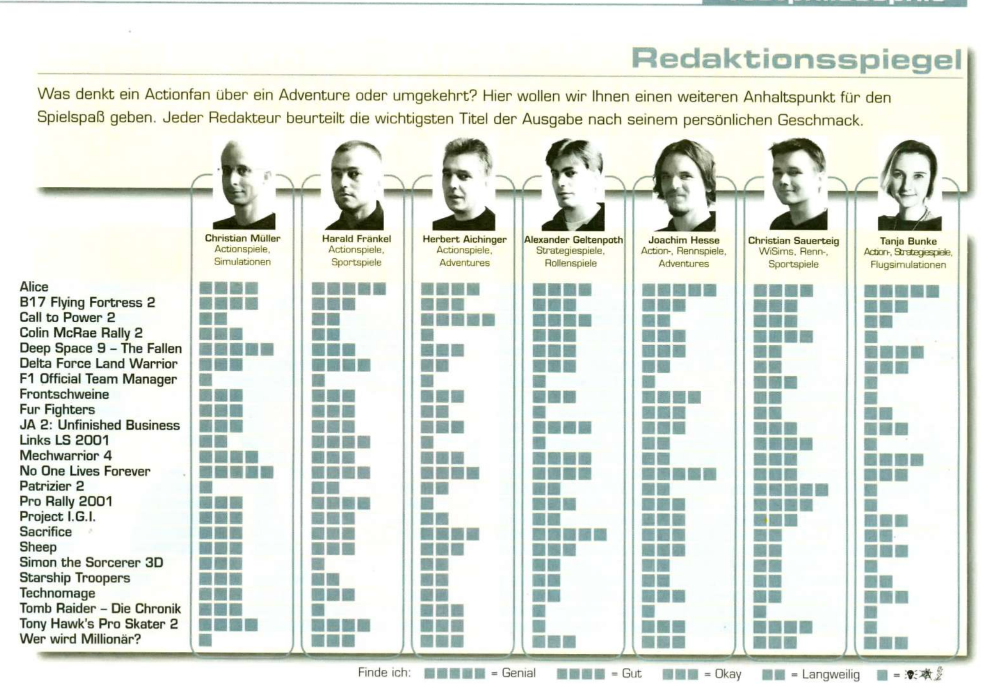
Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wertung	Bedeutung	Wertung	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	**41-50%**	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	**31-40%**	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	**21-30%**	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	**11-20%**	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	**0-10%**	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	**93 %**

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



Sie haben Fräulein Wagner mit der Armbrust ein Nasenpiercing verpasst: Besiegen lässt sich dieser Zwischengegner jedoch ganz einfach mit einem Trick.



Feuergefecht: Nicht mal um die Ecke bringen lassen sich diese „Bauarbeiter" in Ruhe.

AGENTI HE

Sie ist jung, schön und steht mit einem Bein im Grab. Wenn Sie wissen wollen, warum „die geheime Missionarsstellung" mit Agentin Cate Archer viel mehr Spaß macht als mit Austin Powers, sind Sie hier an der richtigen Adresse.

PC ACTION GOLD

Um ehrlich zu sein, Miss Archer, Sie haben diesen Auftrag nur bekommen, weil uns keine andere Wahl blieb. Leckerbissen gehören nicht wirklich zu der Art von Dingen, die wir gewöhnlich einer Frau überlassen." Wie? Was? Moment! Von welchen Leckerbissen brabbelt dieser Chauvi hier eigentlich und was haben Sie damit zu tun? Nun, mit dem Erwerb von *No One Lives Forever* unterschreiben Sie quasi einen Arbeitsvertrag beim britischen Spionagedienst UNITY. Dort beginnt für Sie das alte Spiel „Gut gegen Böse". Und gut, sogar verdammt gut, müssen Sie auch sein, denn in dieser Männerdomäne werden Sie selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad ordentlich zur Brust genommen.

Verraten und verkauft

Ihr Name ist Archer, Cate Archer. Alter: 25 Jahre. Beruf: Geheimagentin. Was doch aus einer kleinen Taschendiebin alles werden kann, wenn sie die richtigen Leute trifft. Die „richtigen Leute" war in diesem Fall Bruno Lawrie. Der Spion führte Cate vor neun Jahren in die Organisation ein. Inzwischen ist es 1967 und ein Auftrag verschlägt Sie und Bruno nach Marokko. Ein Profi-Killer namens Dmitrij Volkov knipst allmählich einem UNITY-Mitarbeiter nach dem anderen die Lebenslichter aus. Die Spuren deuten auf H.A.R.M., eine international tätige Vereinigung fieser Berufsganoven, und eine undichte Stelle bei UNITY. Dreimal dürfen Sie raten, wer die Kohlen aus dem Feuer holen und sich zunächst gleichzeitig um einen halb tauben Botschafter kümmern darf? Richtig: Sie.

Sehen und lernen

Wie es sich für eine Agentin in der Preisklasse eines James Bond gehört, dürfen Sie für Ihren Job um die halbe Welt reisen – vorausgesetzt Sie treten nicht vorschnell einen ungewollten Abstecher zu Ihren Ahnen an. Ist aber auch kein Problem, denn es ist jederzeit



N MIT RZ?

Mit Charme und Schalldämpfer: Model und Nachwuchs-Schauspielerin Mitzi Martin ist das visuelle Vorbild für Spionin Cate Archer.

Fakten

- 4 Schwierigkeitsgrade
- 15 große Hauptlevels mit über 60 Unterabschnitten
- Trainingsparcours
- 10 Mehrspieler-Karten
- 2 Mehrspieler-Modi
- Grafik-Engine Lithtech 2.5
- 10 Waffen mit bis zu 5 Modi
- 12 Werkzeuge mit bis zu 3 Funktionen
- Etwa 30 Stunden Spielzeit

Hai, wie geht's? Wer im Trüben nach Dokumenten fischt, sollte zumindest mit der Harpune umgehen können.

möglich abzuspeichern, so dass Ihrer Wiedergeburt im Falle des Scheiterns nichts im Wege steht. In den verschachtelten Levels verstecken sich zudem noch so genannte „Intelligence Items" wie Aktentaschen, Notizen oder Briefe, die Ihre Missionspunktewertung aufbessern, sollten Sie sie einsacken. Wer alle Geheimnisse erkunden will, kommt im Grunde um mehrmaliges Spielen eines Abschnittes nicht herum: Nur wer aus seinen Fehlern lernt und Patrouillen beim zweiten Anlauf nicht mehr in die Arme rennt, wird zum Top-Spion. Auch Cates spitze Zunge sollten Sie im Zaum halten und die angemessene Antwort

Kleiderkammer einer Top-Spionin

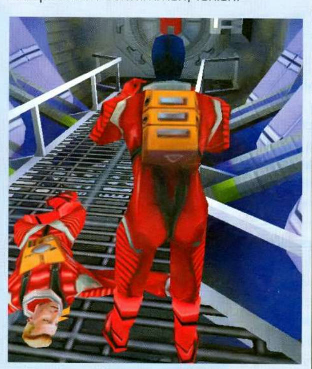
Bei *No One Lives Forever* wird Ihnen nicht nur durch die zahlreichen Ortswechsel etwas fürs Auge geboten. Nein, auch die Hauptdarstellerin ist eine Augenweide. Cate macht keineswegs den Fehler, immer das gleiche Outfit zu tragen. Gerade als Frau weiß sie mit zahlreichen Kleidungswechseln zu überzeugen. Wenn Sie auf den wackelnden Hintern der jungen Dame nicht verzichten möchten, dürfen Sie das Spiel auch komplett aus der Verfolgerperspektive spielen. Monolith hat nämlich einen geheimen Trick eingebaut. Drücken Sie „T", jetzt erscheint ein Eingabefenster. Hier müssen Sie „mpasscam" eingeben und Return drücken: Fertig ist die Lara Croft der 60er! Nur ein paar Extra-Animationen, wie zum Beispiel beim Schwimmen, fehlen.



Die 60er leben: Auch in dieser Zwischensequenz beweist Cate, dass einen schönen Menschen nichts entstellt.



Wenn's draußen schneit, wird der Wintermantel ausgemottet: Ohne wagt sich die Frau von Welt nicht in die Alpen.



Griff zu den Sternen: Im Astronauten-Look vor den Rettungskapseln. Ihr Opfer wird dafür aber keine Verwendung mehr haben.

Vergleich

Wachablösung am Ego-Shooter-Olymp: Elegant setzt sich *No One Lives Forever* mit Abwechslungsreichtum und durchdachtem Level-Design an die Spitze des Genres. Nicht mal *Wheel of Time* oder *Half-Life*-Tochter *Gunman Chronicles* können dem Agentinnen-Charme Paroli bieten. *Dark Project 2* kann besonders bei Grafik und Spielgeschwindigkeit nicht mithalten und John Romeros *Daikatana* muss sich wie so oft in allen relevanten Punkten geschlagen geben.

Spiel	Wertung
No One Lives Forever	90%
Wheel of Time (abgewertet)	88%
Gunman Chronicles	86%
Dark Project 2	83%
Daikatana	73%



In die Falle getappt: Die Gewaltdarstellung hält sich bis auf wenige Ausnahmen trotz ein paar roter Spritzer in Grenzen.

wählen: „Ich demonstriere Ihnen gleich meine alarmierende Kompetenzlücke an ihrem Dickschädel" bringt keine Punkte ein. Auf den Mund gefallen sind aber auch die anderen Akteure nicht. Cate kann neben furzenden Toilettenbenutzern manchmal Gespräche belauschen, die außer Informationen den ein oder anderen Gag hergeben: „Du bist dämlich und betrunken." – „Hey, nichts gegen meine Hobbys!"

Mehr oder weniger?

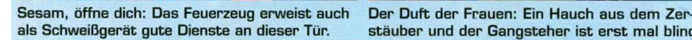
Auch wenn einige Gegner nicht danach aussehen: Blöd ist fast keiner. Ist Ihre Tarnung erst einmal aufgeflogen, alarmieren sie sich untereinander.

Agentenspielzeug

Neues aus den geheimen Forschungslaboren von UNITY dürfen Sie zuerst immer in einem Trainingscenter testen. Haarspange mit Dietrich und Giftnadel, Lippenstift-Granaten, Feuerzeug-Schweißbrenner, Schlafgas aus Parfümfläschchen, Spezialbrillen mit Fotoapparat, Lichtschranken-Erkennung und Metalldetektoren: Mit all dem und vielem mehr können Sie rechnen. Vor den meisten Missionen beglücken Sie die findigen Tüftler mit ihren neuesten Errungenschaften.







Sesam, öffne dich: Das Feuerzeug erweist auch als Schweißgerät gute Dienste an dieser Tür.

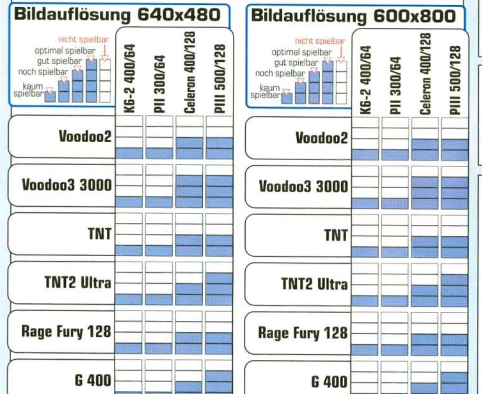
Der Duft der Frauen: Ein Hauch aus dem Zerstäuber und der Gangsteher ist erst mal blind.

No One Lives Forever

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

NOLF bietet drei Detaillevels an: niedrig, mittel und hoch. Normalerweise testen wir immer die bestmögliche Detailhöhe, aber hier bräuchte man dafür Rechner von 700 MHz aufwärts. Deshalb bezieht sich das Testcenter komplett auf die mittleren Details. Keine Angst: Auch mit schwächeren Rechnern geht ausreichend die Post ab.



Grafik

Das bisher schönste Spiel mit Lithtech-Engine (in älterer Form auch im Einsatz bei *KISS: Psycho Circus*): Auflösungen bis zu 1600 x 1200 in 32 Bit Farbtiefe sind zwar technisch möglich, zu Gesicht bekommen werden das aufgrund der Hardware-Anforderungen aber wohl nur die wenigsten. Doch auch mit gröberen Grafik-Einstellungen gibt *No One Lives Forever* ein attraktives Bild ab: Zwar manchmal etwas kantig und nicht so vollendet wie bei *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, aber dennoch mehr als sehenswert. Besonders die Animationen sind dank des Motion-Capture-Verfahrens lebensnah.

Sound & Musik

Die Musikstücke im Spiel unterstützen den Spielverlauf hervorragend: 60er-Jahre-Flair garantiert. Die Soundeffekte sind ebenfalls ausgezeichnet. Als Bonus liegt voraussichtlich eine gut 30-minütige Zusatz-CD mit elf größtenteils instrumentalen Musikstücken unbekannter Interpreten bei.

Pro & contra

- ⊕ Sehr abwechslungsreich
- ⊕ Packende Story
- ⊕ Viele Levels
- ⊕ Prima Level-Design
- ⊕ Gute Animationen
- ⊕ Einfallsreiches „Agentenspielzeug"
- ⊖ Recht schwierig
- ⊖ Manchmal etwas blockige Grafik
- ⊖ Zum Teil langatmige Dialoge
- ⊖ Hohe Systemanforderungen

Steuerung

Agentin Archer lässt sich am besten mit Maus und Tastatur steuern. Machen Sie allerdings bei der Tastaturbelegung nie den Fehler, Ihrer Spielfigur Knöpfe zuzuweisen, die schon anderweitig belegt sind. Haupttester Jo hat sich beispielsweise tagelang gefragt, wie sich denn die noch zu erledigenden Missionsziele aufrufen lassen, bis er herausfand, dass er auf die dafür benötigte Taste „0" eine andere Funktion gelegt hatte. Ansonsten läuft aber alles glatt von der Hand, auf Wunsch sogar mit Joystick oder Gamepad.

Bei Feuergefechten stoßen die H.A.R.M.-Agenten Tische um oder verschanzen sich hinter Kisten. Dank ihrer Spezialgeräte (siehe Kasten „Agentenspielzeug") und einigen anderen Waffen, wie Revolver, Maschinengewehr, Harpune oder Mörser, ist Cate aber auch kein Kanonenfutter. Wenn Sie mit Freunden Ihre Kräfte messen wollen, stehen Ihnen im Netzwerk oder Internet (per Gamespy-Browser) Deathmatch-Kämpfe oder ein UNITY-vs-H.A.R.M.-Spiel zur Auswahl. Die Performance kann mit Mehrspielergrößen wie *Unreal Tournament* allerdings nicht mithalten und zwei Hände voll Karten sind auch etwas wenig. Hoffentlich liefert hier die Fan-Szene schnell ein paar Levels nach.

Deutsch

Kern des Spiels bleibt der Einzelspieler-Modus. Hier bereisen Sie neben der Karibik oder Nordamerika ausgiebig Europa. Die Alpen, Ost-Berlin, Hamburg oder auch Bremen sind im Spiel vertreten. Mehr oder weniger landestypische Plakate und Schilder mit Aufschriften wie zum Beispiel „Vorsicht nasser Fußboden" oder „Bewachung heraus" (schlechte Übersetzung für „watch out" :-)) tauchen genauso auf wie verbale Be-



Schilderwald: Die Beschriftungen sind immer wieder für einen Lacher gut, sofern Zeit zum Lesen bleibt.

Kommentar



Joachim Hesse

Wer braucht schon den Weihnachtsmann, wenn er sich Cate Archer unter den Baum legen kann? Beeindruckend, was Monolith da alles aus dem Sack gezaubert hat. Eben noch mit dem Scharfschützengewehr Agenten wie Moorhühner weggeputzt, schleiche ich mich durch eine Stasi-Zentrale, stürze ohne Fallschirm aus Flugzeugen, tauche in einem Schiffswrack oder fliege zu einer Raumstation. Mein lieber Herr Spionverein, kein Wunder, dass Agenten angeblich jung sterben. Meine Lizenz zum Töten ist jedenfalls auch für die Feiertage beantragt.

Kommentar

Christian Müller

NOLF ist unbestritten der beste Ego-Shooter seit Half-Life: Toll erzählt, glaubwürdig inszeniert und technisch topaktuell. Frische und originelle Zeitgeist-Ideen in erstklassiger Qualität sind die Zutaten für gute Unterhaltung. Scheinbar ganz nebenbei hat Entwickler Monolith auch ein blitzsauberes Spiel-Design hingelegt. Der Mix aus Täuschen & Tarnen und Baller-Spaß sowie die abwechslungsreiche Interaktion mit der Umwelt heben NOLF locker an die Genre-Spitze. Als Sahnehäubchen obendrauf gibt's mit Cate Archer schließlich noch den schönsten Hüftschwung der Spielegeschichte. Da kriegt sogar FAKK2-Amazone Julie Strain Falten am Hintern.

So spielt sich No One Lives Forever

Sie können *No One Lives Forever* in zwei Varianten angehen: wie einen Film von Hitchcock oder ein Werk von Tarantino. Die größere Herausforderung ist die subtilere erste Variante: nur geräuschdämpfende Bodenbeläge betreten, sich an Wachen vorbeischleichen und bei Suchscheinwerfern sowie Kameras durch den toten Winkel drücken. Falls Sie bei der Schleichvariante doch mal einen Gegner aus dem Verkehr ziehen müssen, locken Sie den Mann aus dem Blickfeld der Überwachungskamera und schalten ihn lautlos mit Ihrer Schalldämpfer-Knarre aus. Die sterblichen Überreste lösen sich mit Spezialspray auf, damit ihn niemand entdeckt. Sie finden, das klingt kompliziert? Das ist es auch. Vielleicht sagt Ihnen ja Methode 2 mehr zu: Schnellfeuergewehr durchladen, Alarmsirenen ignorieren und Horden des Feindes möglichst schnell vom Bildschirm putzen. Bei manchen Missionen haben Sie so allerdings keine Chance. Je länger Sie unentdeckt bleiben, desto besser für Ihre Gesundheit.



Zwei dumme Fehler gleichzeitig: Sie haben mit Ihrer Automatik zu viel Lärm gemacht und die Wache auch noch direkt vor einer Kamera erschossen. Gleich rückt Nachschub an.



Der andere Weg: Eine leise Armbrust und erst mal hinter dem Auto warten, bis das Überwachungsauge wegschwenkt.

schimpfungen Marke „Schweinhund!" (direkte Antwort übrigens „Scheißkopf!") oder „Geh' zum Teufel!". Das verleiht den guten und ansonsten komplett englischen Dialogen das Sahnehäubchen. Laut EA-Pressesprecher Raoul Birkhold soll die deutsche Version von *No One Lives Forever* entgegen der sonst üblichen Firmenpolitik in keiner Weise entschärft werden: „Für Deutschland wird das Spiel lediglich mit deutschen Untertiteln und Menütafeln ausgestattet, das war's. Der Rest bleibt absolut unverändert." Für Sie bedeutet das, dass Trefferzonen bei den Gegnern oder auch eine gewisse rote Flüssigkeit nicht nur dem Ausland vorbehalten bleiben. Aber eine Ketchup-Orgie sollten Sie trotzdem nicht erwarten, denn was mehr zählt, ist Taktik (siehe Kasten „So spielt sich…"). Eine Frage stellt sich noch für Geheimagentin Cate: „Bist du sicher, dass es nicht gefährlich ist?" Antwort vom Agentenkollegen: „Nein, es ist leichtsinnig und dämlich, aber das hält mich nicht auf!" Recht hat er!

Joachim Hesse



Motorisiert: Fahrzeuge wie dieses Schneemobil oder ein Motorrad benutzt Cate manchmal auch. Zu lenken sind sie aber nicht leicht.

No One Lives Forever

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98/00
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D, T&L
Sound/Musik:	DirectSound3D, Aureal A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	Ca. 617 MB/ca. 302 MB - 891 MB
Internet:	www.electronicarts.de
Sprache:	(noch) Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Monolith/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Der beste Agententhriller am Markt: Wem Clever & Smart zu unrealistisch ist, fühlt sich hier zu Hause. «

Genre:	Ego-Shooter
Testversion :	US-Beta V. 377
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	86%
Sound:	91%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	90%



Gestatten, Katze – Grinsekatze: Alice trifft im Wunderland alle ihre Freunde wieder, die sich seit ihrem letzten Besuch jedoch äußerlich stark verändert haben.

(K)eine Gute-Nacht-Geschichte

Wenn Sie den Titel „Alice im Wunderland" hören, sagen Sie sicherlich „Hey, die Zeichentrickserie hab' ich damals immer als Kind gesehen". Wie gut, dass Sie jetzt kein Kind mehr sind, denn sonst würde Ihnen dieses Spiel wahrscheinlich mächtig Angst einjagen.

Manchmal passieren Dinge, die die Persönlichkeit und Sichtweise einer Person vollständig verändern. So auch im Falle von Alice. Ein von der Katze unabsichtlich ausgelöster Brand im Hause ihrer Eltern lässt Alice binnen weniger Minuten zur Vollwaise werden. Völlig verstört vegetiert sie in einer Nervenheilanstalt vor sich hin, ohne auch nur einen Ton von sich zu geben. In einer einsamen Nacht wird sie allerdings aus ihrer Trance gerissen, als ihr Stofftier-Hase sie im Namen der Wunderland-Bewohner um Hilfe bittet. Das Mädel reist erneut ins Wunderland. Doch nichts ist mehr so, wie es einst war. Der Ort ihrer Kindheit, der einst vor Wärme und Verrücktheit glänzte, ist nun bedrohlich und einschüchternd. Und auch Alices Freunde haben sich äußerlich drastisch verändert. Die Grinsekatze wirkt wie ein naher Verwandter der Gremlins und das Kaninchen, das immer in Eile war und ständig auf die Uhr schaute, ähnelt eher einem Drogenabhängigen auf Entzug als ihrem alten Freund.

Fakten
- Zehn Waffen
- 15 Orte unterteilt in jeweils 4 bis 5 Bereiche
- auf *Quake 3*-Engine programmiert
- Basiert auf *Alice im Wunderland*



Teuflisch gut: Alice beschwört mit ihrem Dämonenwürfel einen Teufel. Dieser attackiert nun die Kreaturen mit Blitzangriffen.



Leidige Ungezieferbekämpfung: Im Kampf gegen den gewaltigen Tausendfüßler, muß Alice all ihre Waffenkraft einsetzen.

Von einigen Zwergen erfährt Alice von der Versklavung sämtlicher Bewohner durch die Herzkönigin und beschließt, zu handeln.

Albtraumland

In der Verfolgerperspektive steuern Sie Alice, die seit neuestem eine blutbefleckte Schürze trägt, durch das komplette Wunderland. In 15 Regionen, die in jeweils vier bis fünf Orte unterteilt sind, treffen Sie auf allerlei bizarre Kreaturen. Von der gefräßigen Fleischpflanze bis zur bewaffneten Ameise, alles trachtet Ihnen nach dem Leben. Die Fieslinge von ihrem Tun abzuhalten, ist jedoch, dank der zehn ziemlich ausgefallenen Waffen, die Alice überall im Wunderland entdeckt, kein Problem. Neben Kricketschläger, Zauberkarten und dem Messer, das aus einer Kartenwache zwei macht, verfügen Sie beispielsweise über einen Dämonenwürfel. Bei desse Betätigung entsteigen ihm Furcht erregende Teufel und legen sich mit jedem Ihrer Feinde an. Aber Vorsicht: Sollten Sie den Würfel in einem Raum ohne Gegner verwenden, richtet sich die Aufmerksamkeit der kleinen Helfer kurzerhand auf Sie und die Biester fügen Ihrer zarten Maid gehörigen Schaden zu. Im Großen und Ganzen verhält sich Alice wie Lara Croft aus *Tomb Raider*. Neben Kämpfen, die bei *American McGee's Alice* einen hohen Anteil ausmachen, warten Geschicklichkeitsübungen: Sie hangeln sich an Lianen hinauf, erleben auf einem Blatt eine gefährliche Flussfahrt oder überqueren Schluchten auf fenstersimsschmalen Brücken. Doch auch Köpfchen ist gefragt. Oftmals gelangen Sie an Orte, an denen Sie erst einige Rätsel lösen müssen, um einen Blick auf die nächste Region werfen zu können. So gilt es, in der Bibliothek vier Bücher zu finden, die kurz darauf zu einem Gehweg mutieren. Per Tastendruck können Sie in besonders kniffligen Situationen auch Rat bei der Grinsekatze einholen, die Ihnen mit oftmals orakelhaften Sprüchen zur Seite steht. Wirklich nervenaufreibend im wahrsten Sinne des Wortes, sind die dauernden Hüpfeinlagen, die Sie absolvieren müssen. Ein falscher Sprung und Alice segnet das Zeitliche. Aufgrund der Schnellspeicherfunktion allerdings ein verzeihliches Übel.

Ein Hauch von Irrsinn

American McGee's Alice steckt voller abgedrehter Ideen, die das Entwicklerteam von Roque Entertainment sowohl spielerisch als auch grafisch



Vergleich

Zwar bietet Alice längeren Spielspaß als *Heavy Metall F.A.K.K. 2* und eine wesentlich abgedrehtere Spielgeschichte als *Rune*, kann aber in Punkto Waffenauswahl und Charakter-Animation allgemein nicht sonderlich überzeugen.

Spiel	Wertung
Drakan	90%
Heavy Metall F.A.K.K. 2	89%
Rune	88%
American McGee's Alice	86%

Kommentar

Tanja Bunke

Krank oder genial? Diese Frage stellte ich mir oft während des Tests zu American McGee's Alice. Ebenso die Frage, was die Programmierer wohl intus gehabt haben, um auf solche Ideen zu kommen. Trotz dieser etwas zu abgedrehten Ideen ist Alice meiner Meinung nach eines der besten Spiele des Jahres. Umgebung und Sound sind so aufeinander abgestimmt, dass sie in jeder Situation das gewisse Nervenkitzeln hervorrufen. Etwas störend sind nur die dauernden Grinsekatze-Kommentare, die man eh kaum versteht und die meist gar nicht zu dem jeweiligen Rätsel gehören.


Die weise Raupe erklärt Alice, wie sie den Bewohnern des Wunderlandes am besten helfen kann.

gelungen umgesetzt haben. In manchen Gebieten fliegen Ihnen sich öffnende Türen um die Ohren und der Himmel gleicht pulsierenden Nebelschwaden. Nicht nur daran werden Sie schnell bemerken, dass dieses Grusel-Adventure nur noch ansatzweise mit der Buch-Vorlage von Lewis Caroll zu tun hat. Darüber hinaus haben die Entwickler eine Vielzahl von neuen Gestalten hinzugefügt. Beispielsweise treffen Sie in einem Schulgebäude auf Kinder, deren Gehirne frei liegen, die sich ständig mit den Händen vor das Gesicht schlagen und dabei erschreckende Laute von sich geben. Auch das Verhaltensmuster der Hauptfigur hat sich drastisch gewandelt. Die bislang freundliche, hilfsbereite Alice schlägt Kartenwachen mit ihrem Messer die Rübe ab und verwandelt sich mittels einer Blutrune in ein finster dreinschauendes Monster. Die teilweise bedrohliche Musikuntermalung steigert zusätzlich die unheimliche Kulisse, in der Sie sich mit Alice bewegen. Kleiner Tipp: Sollten Sie schwache Nerven haben, sorgen Sie beim Spielen am besten für ausreichende Lichtquellen in Ihrer Nähe …

Tanja Bunke


Alice ist von dem Blatt gefallen, mit dem sie den Fluß passiert hat. Ihr Augenmerk liegt auf den bewaffneten Ameisen am Ufer, die nur darauf lauern, ihr das Lebenslicht auszupusten.

Kommentar

Christian Müller

Schon Lewis Carrolls skurriles Märchen „Alice im Wunderland" hat wenig mit den altbackenen Geschichten der Gebrüder Grimm zu tun. Was EA Games und Rogue Entertainment jetzt hier geschaffen haben, setzt aber noch mal eins oben drauf. Subtiler Horror und Drogenrausch-Optik machen American McGee's Alice zu alles anderem als einem Kinderspiel. Mir persönlich ist dieser Psycho-Trip ehrlich gesagt einen Tick zu abgefahrenen. Klar mit der Q3A-Engine gibt's jede Menge grafischer Aha-Erlebnisse, aber Alice wackelt zu uninspiriert durch die geradlinigen Levels. Auf jeden Fall bin ich gespannt, wie viele Eltern, dieses „Märchenspiel" ihren Sprößlingen unter den Weihnachtsbaum legen. Da werden sich zwischen den Hugo- und Benjamin-Blümchen-Spielen bestimmt amüsante Szenen (Vorsicht: Sarkasmus!) vor dem Kinder-PC abspielen …

American McGee's Alice

Mindestens:	PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, OpenGl
Sound/Musik:	EAX, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1200 MB/ 600 MB
Internet:	www.alice.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80.-
Hersteller:	Roque/EA Games
Veröffentlichung:	Dezember 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Actionspiel
Testversion :	Beta November
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	88%
Sound:	87%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	86%

» Grusel-Adventure mit massig Sarkasmus und blutigen Einlagen. Nichts für schwache Nerven. «


Shiny


Interplay

Bedrohliche Aussichten

In den düsteren Gegenden des Universums lauert erneut eine Gefahr, die den Krieg zwischen den Nationen bedeuten könnte. Und wieder einmal machen sich Sisco und Co auf den Weg, um dieser Gefahr zu trotzen.

Das Killerkommando: Bereit, jeder Gefahr ins Auge zu sehen, machen sich Sisco, Kira und Worf auf, eine große Katastrophe zu verhindern.

Eine alte bajoranische Sage erzählt von zwei Rassen, die ihr Dasein in einem Wurmloch im Gamma-Quadranten fristen – die allen bekannten Propheten und die bisher verborgenen Pah Wraiths. Anders als die Propheten, vegetieren die Pah Wraiths in einer Art Starre dahin und können nur wieder ins Leben zurückgeholt werden, wenn drei rote Drehkörper, längst verschollene Artefakte, miteinander verbunden werden. Die Erweckung der Pah Wraiths verspricht laut der Sage demjenigen unbeschreibliche Kraft, der diese Aufgabe erfüllt. Eine obskure Sekte, bekannt als „die wahren Propheten", möchte diese Kraft für sich gewinnen und macht sich auf die Suche nach den drei Drehkörpern. Da diese Kraft allerdings eine Gefahr für alle im Universum lebenden Rassen darstellt, versuchen Sisco und seine Mannschaft, dieses Vorhaben scheitern zu lassen.

Fakten

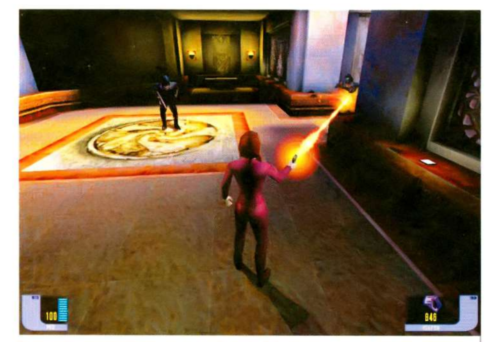
- 3 Hauptcharaktere mit eigenen Missionen
- 40 Levels
- Über 25 Rassen, davon eine eigens kreiert
- Mehr als 30 Waffen
- Auf *Unreal Tournament*-Engine kreiert

Auf zu neuen Galaxien

Mit den drei Hauptcharakteren Sisco, Worf und Kira begeben Sie sich auf die Suche nach den verschollenen Drehkörpern, bevor diese in die Hände der wahren Propheten fallen. Jeweils zehn Missionen lang begleiten Sie die Charaktere einzeln durch über 40 Levels und steuern sie in der Verfolgerperspektive. Jeder Charakter startet in einem anderen Szenario und durchläuft entsprechend auch andere Gegenden. Sisco beginnt beispielsweise in einem halb zerstörten und fremden Schiff, während Kira ihr Abenteuer auf ihrem Heimatplaneten beginnt. Doch egal, mit welchem Charakter Sie Ihr Glück wagen, jedes dieser Abenteuer ist gefährlich. Auf Ihrem Weg durch dunkle Höhlen, nicht mehr genutzte Minen und sogar durchs Wasser lauern feindlich gesinnte Geschöpfe hinter jeder Ecke. Mit über 25 bekannten Gegnertypen und einer eigens kreierten Spezies – den Grigari – bekommen Sie es in der Rolle der tapferen Universums-Retter zu tun. Fliegende Insekten, hundeähnliche Monster oder auch schießwütige Roboter stellen sich Ihnen in den Weg, die Sie nicht allein durch Waffengewalt ver-



Das wohl beeindruckendste Ereignis für jeden Star-Trek-Liebhaber – Die Entdeckung der gestrandeten U.S.S. Ulysses.


Kira benutzt den Phaser, um sich die Gegner vom Hals zu halten. Bei erhöhter Schusskraft eine wirklich wirkungsvolle Waffe.


Um dem vor einem Gang liegenden Steinhaufen aus dem Weg zu schaffen, betätigt Sisco kurzerhand den Steinbohrer vor ihm.

nichten können. Bereits in Ihrer ersten Mission als Sisco stellt sich schnell heraus, dass der Tricorder nicht nur ein hübsches Accessoire ist, sondern auch eine überaus nützliche Funktion besitzt. Mit seiner Hilfe können Sie die genaue Phasermodulation (Schussstärke) errechnen, um beispielsweise die Schutzfunktion der Roboter außer Kraft zu setzen. Ebenso kann der Tricorder zur Identifikation von Pflanzen und Lebewesen, selbst Toten verwendet werden. Jedoch nicht jeder Ihrer Charaktere ist mit diesem Spielzeug ausgerüstet. Worf, der eher ein Mann der Tat ist, nutzt lieber sein Bat'leth, ein mondsichelförmiges Schwert, als diesen technischen Schnickschnack. Darüber hinaus können er, Sicso und Kira aus über 30 Waffen auswählen. Leichtfertiges Herumballern sollten Sie sich jedoch schenken. Ihre Munition ist begrenzt und selten finden Sie genau in dem Moment das richtige Auffüllpack, wenn Sie eine bestimmte Waffe brauchen.

Der richtige Weg

Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen wirkt von der Level-Gestaltung her meist ziemlich düster. Sie werden keine Orte erleben, die besonders farbenfroh sind. Lediglich abgefeuerte Waffen bieten einige nette Lichteffekte, in der doch etwas zu grau gehaltenen Umgebung. Die Spielgeschichte ist strikt linear und lässt somit nur einen Lösungsweg zu. So gelangen Sie in einige Situationen nur, wenn Sie zuvor einen bestimmten Schlüssel gefunden oder Schalter umgelegt haben. Als besondere Highlights des Spieles besitzt die Mannschaft der DS9 die Originalstimmen der Darsteller und Sie dürfen sogar die Innenräume der U.S.S. Ulysses begutachten, die auf einem Planeten notlanden musste. Aber seien Sie gewarnt, selbst in diesem Schiffswrack warten einige bösartige Geschöpfe nur darauf, Ihnen die Lebensenergie zu entziehen. Halten Sie also Ihren Phaser immer griffbereit.

Tanja Bunke

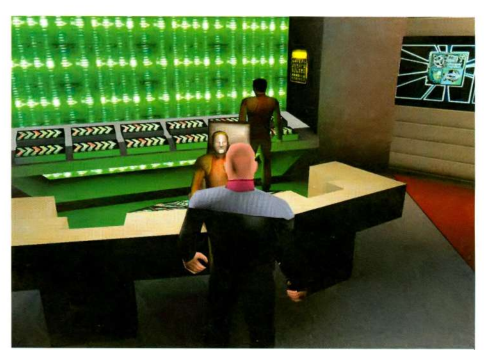
Auf der Cover-CD

Action im Weltall
Star Trek-Liebhaberin Tanja Bunke zeigt Ihnen exklusive Spielszenen
PCA01 Test DS9.mpg

Vergleich

The Fallen ist sicherlich für Star-Trek-Liebhaber das A und O unter den Actionspielen – abgesehen von *Elite Force*, das jedoch eher die Richtung 3D-Shooter einschlägt. Leider fehlen in Bezug auf grafische Effekte, Spielideen und die damit verbundene Motivation einige Punkte, um mit der Konkurrenz mithalten zu können.

Drakan	90%
Heavy Metal F.A.K.K. 2	89%
Rune	88%
DS9 - The Fallen	82%


Bekannte Gesichter werden Sie auf der U.S.S. Defiant erblicken. Hier unterhält sich Sisco gerade mit Formwandler Odo.

Kommentar – Tanja Bunke

Deep Space 9 – The Fallen ist ein gut umgesetztes Actionspiel, das durch die Parallelen zur Fernsehserie sicherlich jeden Star Trek-Liebhaber in seinen Bann ziehen wird. Besonders gefallen hat mir persönlich die taktische Komponente im Spiel: Man muss oftmals überlegen, wie man dem Gegner auf die Pelle rückt (Benutzung Tricorder etc.) und kann nicht einfach wild drauflosballern. Wäre auch nicht ratsam, bei dem knappen Vorrat an Munition und der Masse an Gegnern.

DS9 - The Fallen

Mindestens:	PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Software, 3Dfx/Glide, Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	Aureal 3D, EAX, DirectSound3D, QSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	627 MB/ 165-650 MB
Internet:	www.ds9thefallen.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 80 DM
Hersteller:	KOCH Media
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Actionreich, Original-Stimmen der Darsteller und ein Ausflug auf die U.S.S. Ulysses – was will ein Star-Trek-Liebhaber mehr? «

Genre:	**Actionspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**83%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**82%**

In dieser Mission sollen Sie drei Landungsschiffe zerstören, bevor diese startklar sind.

König des Schlachtfelds

Mit dem vierten Teil der Serie will Microsoft nicht nur BattleTech-Fans begeistern, die als einzige die Geduld aufbrachten, um die komplexe Steuerung der Kampftitanen zu meistern. Von nun an sollen auch Gelegenheitsspieler auf ihre Kosten kommen.

Die Steuerung selbst bleibt im Vergleich zum Vorgänger nahezu unverändert; noch immer ist zusätzlich zu Maus oder Joystick der Großteil der Tastatur belegt, um die zahlreichen Funktionen eines Mechs auch realistisch zu simulieren. In *MechWarrior 4* brauchen Sie aber nicht mehr verzweifeln, wenn Ihre Finger nicht perfekt koordiniert über die Tasten tanzen, da das Spiel in leichteren Schwierigkeitsgraden großmütig Fehler verzeiht und die tonnenschweren Kampfmaschinen deutlich mehr einstecken können. In Kombination mit dem gut gemachten Tutorial haben Sie eine faire Chance, Ihre Fähigkeiten parallel zur leicht ansteigenden Schwierigkeit zu trainieren. Frust bleibt größtenteils aus, so dass die gelungene Story und das überzeugende Missionsdesign tatsächlich für deutlich mehr Spielspaß sorgen.

Generationenwechsel

Der Hintergrund: Im intergalaktischen Intrigenspiel der Inneren Sphäre kommt Ihr



Blitze der Projektorpartikel-Kanonen flimmern über diesen feindlichen Mech. So nah sollten Sie einem Gegner trotzdem nie kommen.



Dieser kleine Mech geht Nahkämpfen besser aus dem Weg. Deshalb ist er mit Langstreckenraketen und Extremreichweiten-Lasern ausgestattet.



Vater, der Befehlshaber eines ganzen Planeten, in einem heimtückischen Angriff ums Leben. Doch die Mörder sollen nicht ungestraft davonkommen: Als MechWarrior, einer jener berüchtigten Piloten der Schlachtkolosse des 31. Jahrhunderts, sinnen Sie auf Rache. Innerhalb der 30-Missionen-langen Kampagne müssen Sie sich erst in der Hierarchie Ihres Bataillons hocharbeiten, bevor Sie mit Ihren Feinden abrechnen und letztendlich den Heimatplaneten befreien können. In den Gefechten selbst erbeuten Sie Waffen, Ausrüstung und ganze Mechs, die Ihnen in kommenden Einsätze zur Verfügung stehen. Während der Kampagne kämpfen Sie an den unterschiedlichsten Orten: Wildnis, Städte, Mondlandschaften sowie Einsätze bei Tag oder Nacht sorgen für Abwechslung. Insbesondere die variierenden Aufgabenstellungen (Schutz von Konvois, Erkundung eines Gebiets oder der Überfall auf eine feindliche Basis) machen *MechWarrior 4* zu einem kurzweiligen Zeitvertreib.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Es hat schon ein Stündchen gedauert, um den Mech halbwegs akzeptabel zu kontrollieren, aber in MechWarrior 4 macht auch diese Stunde schon Spaß. Besonders gut hat mir wieder die Möglichkeit gefallen, meine Kampfmaschinen selbst mit erbeuteten Clan-Waffen auszurüsten und auf die nächste Mission oder ein heißes Mehrspielergefecht abzustimmen.



Mechs sind die Könige des Schlachtfelds. Schwach gepanzerte Helikopter stürzen nach dem ersten richtigen Treffer ab.

MechWarrior 4

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 8-MB-Grafikkarte, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	16 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1150 MB/650-1100 MB
Internet:	www.microsoft.com/games/mechwarrior4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Noch nicht bekannt

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Action**
Testversion:	**Engl. Master**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**86%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	**85%**

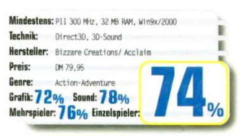
» BattleTech mal anfängerfreundlich: Die Action-Simulation jetzt auch für Gelegenheitsspieler. «

Fur Fighters



Heiße Feuergefechte erleben die Tierkrieger in ihrem Abenteuer.

Sechs Tierkrieger unterschiedlicher Rasse, von Katze bis Drache, versuchen in einer abgedrehten Welt ihre entführten Eltern aus den Klauen des bösen Katers Viggo zu befreien. Teamarbeit ist gefordert, da jeder Fur Fighter eine besondere Fähigkeit besitzt, die es in den über 30 Levels an der richtigen Stelle einzusetzen gilt. So hat Juliette, die Katze, scharfe Krallen, mit denen sie sich an jeder Wand hochziehen kann. Per Internet oder Netzwerk verwandeln sich im Mehrspielermodus bis zu 16 Spieler in die tierischen Helden und können in zwölf Levels ihr Kampfgejaule erklingen lassen. **tabu**



Mindestens:	PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, 3D-Sound
Hersteller:	Bizzare Creations/ Acclaim
Preis:	DM 79,95
Genre:	Action-Adventure
Grafik:	72%
Sound:	78%
Mehrspieler:	76%
Einzelspieler:	74%

Frontschweine



Explosiv: Frontsau Large hat sich an den Feind herangepirscht.

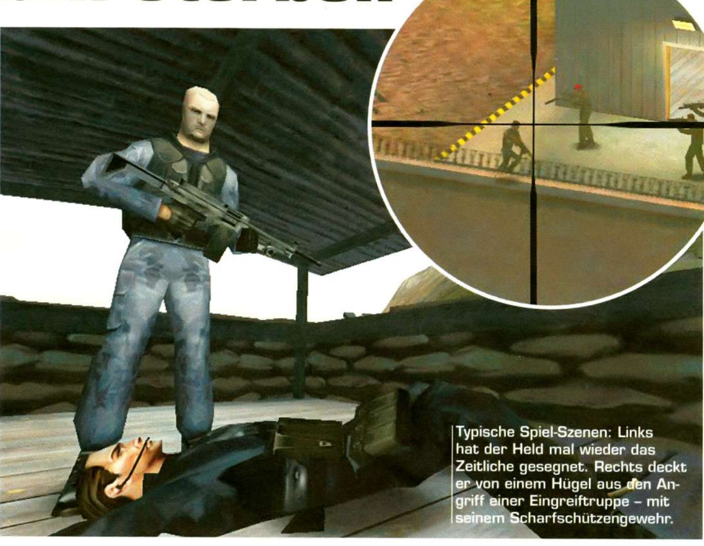
Frontschweine. Was für eine Sauerei versteckt sich hinter diesem Titel? Im Grunde ist es *Worms* in 3D. Statt Würmern sprengen Sie Schweine in die Luft, getreu dem Motto Ihres Ausbilders: „Sei ein Schwein, hau rein!". Taktik, Geschick und 59 Objekte wie Revolver, Granaten oder Panzer entscheiden, wessen Team überlebt. Schweinerei: Auf manchen Rechner stürzt das Spiel ab. Falls Sie zu den Unglücklichen gehören, geben Sie als Teamnamen „Naughty Pigs" ein (neues Spiel anlegen), um zumindest alle 25 Missionen freizuschalten. Die Sau geht aber sowieso erst im Mehrspielermodus richtig ab. **jh**



Mindestens:	P II 266, 64 MB RAM, Win 95/98
Technik:	D3D, DS, CD-Audio, 4 Spieler, 1 Sp./CD
Hersteller:	Infogrames
Preis:	Ca. DM 90,-
Genre:	Rundenbasierende Strategie
Grafik:	47%
Sound:	60%
Mehrspieler:	85%
Einzelspieler:	75%

Lizenz zum Sterben

Dass Einzelkämpfer häufiger bei Arbeitsunfällen abnibbeln als Beamte, sollte klar sein. Wer nicht glaubt, wie nahe Berufskrieger ständig am Grab balancieren, kriegt jetzt den Beweis.



Typische Spiel-Szenen: Links hat der Held mal wieder das Zeitliche gesegnet. Rechts deckt er von einem Hügel aus den Angriff einer Eingreiftruppe – mit seinem Scharfschützengewehr.

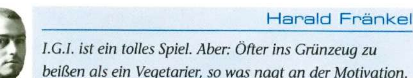
David Jones ist Ex-Mitglied einer Antiterroreinheit, jetzt freischaffender „Künstler" und wird von den westlichen Geheimdiensten angeheuert. Er soll die Machenschaften eines Russen stoppen, der einen Atomsprengkopf verticken möchte. „Allein gegen alle" lautet das Motto für den Spieler, der weltweit 14 abwechslungsreiche Einsätze bestreitet. Zwölf Waffen und andere Hilfsmittel (Fernglas, Satellitenkarte) stehen zur Verfügung, wenn Sie z. B. in eine Basis eindringen, um dort einen Computer zu hacken. Wild-West-Schießereien sind selten gefragt; wer sich bedacht vorantastet, hat ein schöneres Leben. Nützlich sind auch Heil-Spritzen, die sich der Rächer wie ein Junkie in den Arm rammt. Derlei Frischzellenkuren liegen jedoch selten in der Pampa herum.

Scharfes Auge

Jones checkt Einsatzgebiete ab, um nicht übellaunigen Wachen in die Arme zu laufen oder von einer Kamera ertappt zu werden. Letztere kann er zerstören oder, was eleganter ist, an Sicherheitsterminals kurzzeitig abschalten. Die mächtigste Knarre im Spiel ist ein Scharfschützengewehr, das der Agent aber meist von einem Gegner erbeuten muss. Mit dem Zielfernrohr kann er zoomen, bis er das Weiße in den Augen seiner Opfer erblickt. Möglich wird dies durch die Grafik-Routinen, die Sichtweiten bis zu zehn Kilometern erlauben – kurioserweise nutzt der taktische Shooter die 3D-Engine eines Flugsimulators. Die Missionsbeschreibungen laufen jeweils als Zwischensequenzen ab, eine hübsche Verpackung für die spannende Hintergrundgeschichte.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

I.G.I. ist ein tolles Spiel. Aber: Öfter ins Grünzeug zu beißen als ein Vegetarier, so was nagt an der Motivation. Nach dem x-ten Ableben sah ich im Geiste die Teletubbies, die mir hämisch „Noch mal! Noch mal!" entgegenquäken, weil ich die ganze Mission mehrfach von vorn beginnen musste. Sehr gute Actionspieler, die Realismus schätzen, dürfen zu unserer Wertung gerne vier Prozent addieren. Ich dagegen plädiere für die Prügelstrafe, wenn Entwickler keine Speicherfunktion anbieten oder zumindest ihre drei Schwierigkeitsgrade richtig ausbalancieren.



Wir wollen in die Basis rein, der Türsteher hat was dagegen. Ein offener Kampf ist aber normalerweise keine gute Idee.

Project I.G.I.

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII, 128 MB RAM, Geforce-2-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	597 MB/541 MB
Internet:	www1.eidos.de
Sprache:	Engl. m. dt. Untertiteln
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Innerloop/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Master 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	84%
Sound:	78%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	76%

» Spannende und intelligente Einzelkämpfer-Simulation. Für Nicht-Götter aber viel zu schwierig. «


JEDE MASCHINE
HAT EINEN SCHALTER.
LEG' IHN UM.
GUNLOK®
Von den Entwicklern von Alien vs. Predator.
Ende des 21. Jahrhunderts: Aus purem Leichtsinn haben die Menschen den Maschinen die Selbstkontrolle verliehen. Nun wenden Sie sich gegen ihre Schöpfer. Du schlüpfst in die Rolle von Gunlok, einem der letzten deiner Art und nimmst den fast aussichtslosen Kampf gegen das Maschinen-System auf.

· Spannende Team basierte 3D-Action
· Über 15 massive Singleplayer-Level inkl. COOP-Multiplay
· Mehr als 10 gigantische Multiplayer Level (Internet/LAN)
· Enorm großes Waffenarsenal mit Upgrade-Bausteinen
· Überdimensionale 3D-Engine mit justierbarer Kameraführung
REBELLION
2000AD
Virgin INTERactive
www.vid.de • www.gunlok.com
TEAM BASED ACTION
PC CD ROM



Lara in futuristischem Ambiente im knackigen Latex-Outfit.

Blick zurück im Zorn?

Kommentar

Herbert Aichinger

Eine spielerische Offenbarung ist Tomb Raider: Die Chronik sicherlich nicht. Lara-Fans werden auch diese vier Episoden dankbar verschlingen, und wer das britische Polygon-Busenwunder noch nie leiden konnte, den wird man auch mit Die Chronik nicht „bekehren". Technisch bietet das Spiel gewohnt altbackene Kost, das Gameplay umfasst alle Elemente, die man mittlerweile von einem Tomb-Raider-Titel erwartet, aber auch nicht mehr. Immerhin: Lernkurve und Schwierigkeitsgrad erschienen mir ausgewogener als in den beiden Vorgängern. Angesichts von Prachtstücken wie Heavy Metal F.A.K.K. 2 keinesfalls ein Pflichtkauf.

Seit Last Revelation ist die agile Archäologin Lara in Ägypten verschollen. Ein guter Vorwand für die Croft-Sippe und Core Design, wehmütig noch einmal Gedanken an längst vergangene Erfolge nachzuhängen.

Wie Briten aus dem Klischee-Bilderbuch haben sich die Angehörigen ums gemütlich knisternde Kaminfeuer versammelt und erzählen sich vier Geschichten aus Laras bewegtem Leben. In filmartigen Rückblenden erlebt man als Spieler diese Episoden noch einmal nach: Ein Abstecher ins alte Rom dient dabei quasi als „Fingerübung", die die eingerosteten Gliedmaßen wieder mit der hinlänglich bekannten *Tomb Raider*-Steuerung vertraut macht. Anspruchsvoller geht es dann beim Besuch in einer verschneiten russischen U-Boot-Basis und bei den Abenteuern der jungen Lara im geheimnisvollen Irland zu. Auf spektakuläre Neuerungen im Spielablauf brauchen Sie dabei allerdings nicht zu hoffen. Wie gewohnt springt die prominente Engländerin mit dem eigenwilligen Körperbau akrobatisch und zuweilen sekundengenau getimt von Plattform zu Plattform, aktiviert mit raffinierten Schaltermechanismen die entferntesten Türen und wehrt sich mit Pistolen, Schrotflinte und Uzi gegen allzu aufdringliche Typen.

Modebewusste Seiltänzerin

Was erwartet man von einem neuen *Tomb Raider*-Titel? Schon längst keine revolutionären Gameplay-Innovationen mehr. Stattdessen? Ein paar neue Bewegungen der Protagonistin und die Fortsetzung der Lara-Modenschau. Die Chronik wird den bescheidenen Erwartungen gerecht: Lara kann nun auf einem Seil balancieren, Schränke durchsuchen und präsentiert ihre weiblichen Rundungen diesmal unter anderem im hautengen Latex-Kleidchen. Das Spiel wirkt wie ein Abgesang auf *Tomb Raider* im alten Stil – immerhin soll ja bei Core eine völlig neue 3D-Engine in Arbeit sein. Wer trotzdem immer noch nicht genug hat, darf sich im mitgelieferten Editor bis Weihnachten 2001 seinen ganz individuellen *Tomb Raider 6 Ye Olde Archeologist* selbst zusammenbasteln.

Herbert Aichinger

Gigantische Römerstatuen erwachen im Kolosseum zum Leben, stellen für Lara aber keine große Herausforderung dar.

Tomb Raider: Die Chronik

Mindestens:	PII 266, 16 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 333, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	564 MB/1,5 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Core Design/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Dt. Beta 13.11.2000
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	73%
Sound:	75%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	78%

» (Noch) kein Neuanfang: Laras Chronik verschreckt uns nicht mit innovativen Ideen. «

Galaga: Destination Earth



Mit Raumschiffen Weltrauminsekten jagen, das war in *Galaga* und seinen Nachfolgern in den 80ern ein beliebter Zeitvertreib. Heute bemüht sich Hasbro, den Klassiker mit neuen 3D- und Seitenansichten zu reanimieren. Viele Elemente, wie Fangstrahlen für die Gegner, wurden beibehalten, Spaß macht's jedoch keinen mehr. Langweilige Grafik und miese Steuerung vergällen dem Spieler sämtliche Motivation. Hasbro, was soll dieses Recycling? **jh**



Mindestens: PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D, DirectSound, CD-Audio
Hersteller: King of the Jungle/Hasbro
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Action
Grafik: 43% **Sound:** 51%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 32%

Simon the Sorcerer's Pinball



„Hallooo! Jemand da?", begrüßt uns Magier-Azubi Simon zu Beginn. „Ja, leider", würde der Verfasser dieses Tests am liebsten antworten. Denn der Flipper zur Adventure-Serie ist keinesfalls zauberhaft: Wegen der simplen Rollphysik mutiert die Kugel zeitweise zum Flummi und überfordert mit ihrem Tempo das menschliche Auge. Der zu breite Raum zwischen den Schlägern, nervige Ballfallen und Billig-Optik geben dem Realismus den Rest. **hfr**



Mindestens: P 100, 32 MB RAM, Win9x, 2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Adventure Soft
Preis: Ca. DM 30,-
Genre: Flipper
Grafik: 41% **Sound:** 55%
Mehrspieler: 40% **Einzelspieler:** 30%

Swat3: Elite Edition



Ego-Shooter ohne Mehrspieleroption sind nicht das Gelbe vom Ei. Fast ein Jahr nach Erscheinen von *Swat3* ermöglicht Sierra nun mit der Erweiterung die lang ersehnte Online-Schlacht, unterteilt in Deathmach und kooperativen Modus. Neue Waffen, fünf zusätzliche Einzelspielermissionen und die bekannten 16 Aufträge bieten spannenden Zeitvertreib. Kleiner Tipp: Unter www.sierra.de können Sie den Mehrspieler-Modus herunterladen. **tabu**



Mindestens: P 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Sierra Studios/Havas Interactive
Preis: 69,95 DM
Genre: Ego-Shooter
Grafik: 79% **Sound:** 84%
Mehrspieler: 80% **Einzelspieler:** 81%

Vyruz



Der „Untel"-Prozessor hat einen Polizeistaat erschaffen und regiert die ganze Welt. Mit dem Vyruz, so nennt sich der Prototyp eines Kampfgleiters, sollen Sie dem Computer Paroli bieten. Mit roher Waffengewalt ballern Sie sich durch die zweidimensionalen Levels, sammeln Extras ein und suchen den Ausgang. Das Spiel ist zu simpel und eintönig gestrickt, um längere Zeit Spielspaß zu bieten. Zudem raubt die Sprachausgabe den letzten Nerv. **ag**



Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: CDV
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Action
Grafik: 62% **Sound:** 25%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 54%

Delta Force 3

Auch der dritte Teil mit dem Untertitel *Landwarrior* nährt das Gerücht, alle Terroristen dieser Welt seien blond oder ständig besoffen. Die Gegner tun jedenfalls ihr Bestes, um danebenzuschießen oder gar nicht zu reagieren. Selten findet eines der blinden Hühner neben dem Korn auch die zugehörige Kimme. Neu ist, dass Sie anfangs aus fünf Spezialisten (Scharfschütze, Kampftaucher, etc.) wählen dürfen und die Grafik nicht mehr so krümelig aussieht, weil Novalogic endlich die Voxel-Technik abgeschoben hat. Spielerisch wartet gewohnt gute Kost: Als Stoppelhopser lesen Sie das Gelände, suchen Deckung, robben vorsichtig voran und werfen sich bei verdächtigen Geräuschen auch mal ins Gras, um nicht unfreiwillig in selbiges zu beißen. Zur Not winkt die Auferstehung, der erstmals vorhandenen Speicherfunktion sei Dank. Übrigens: Für die deutsche Version sind Todesschreie und Blut entfernt worden.

Harald Fränkel



Kommentar

Harald Fränkel

Dass mir jemand eine Geschichte vorliest, fand ich vor 26 Jahren toll, weil ich als Analphabet keine Wahl hatte. Heute, bei einem Spiel, möchte ich bei Missionserklärungen keine Märchentante, sondern Zwischensequenzen. Trotzdem: Adrenalin macht Spaß!



Unsere Kollegin Jenn „Snakebite" ist gefallen (Vordergrund). Jetzt rächen wir die Begleiterin per Scharfschützengewehr.



Delta Force 3

Mindestens: PII 400, 64 MB, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll: PIII 500, 128 MB, Voodoo3-Karte
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DSound, Voice-over-Net, Dolby S.
Eingabegeräte: Maus, Tastatur
Spielerzahl: 16 Sp. Netzw.; 50 Intern.; 1 Sp./CD
CD/HD: 681 MB/320 o. 550 MB
Internet: www.novalogic.com
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 90,-
Hersteller: Novalogic/EA
Veröffentlichung: Erhältlich
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

» Gute Seiten, schlechte Seiten – wie gewohnt. Auch der dritte Teil der Soldaten-Simulation macht Spaß. «

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Engl. Vers. 1.0.09
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: –
Grafik: 69%
Sound: 83%
Mehrspieler: 82%
Einzelspieler: 78%

"Rune, das ist ein optisch Stirb langsam auf

PC CD ROM

RUNE™

SPIEL IN UNZENSIERTER ORIGINALVERSION

Demo unter:











schönes, krachendes die nordische Art."



Daniel Ch. Kreiss / PC Games: **83%**



"So habe ich mir einen Wikinger-Helden vorgestellt."

Petra Schmitz / GameStar: **85%**





"Optisch berauschend, schnell im Ablauf und kinderleicht zu steuern."

Achim Schad / Gameszone: **85%**

GAMES ZONE

GAMES ZONE award www.gzone.de

"Kein Spiel für Zartbesaitetete."

Thomas Werner / PC Player: **83%**



"Blutig, brachial, nordisch und stimmungsvoll."

Robert Schmidt / Gamesmania: **86%**

GAMES MANIA.DE

AWARD OF EXCELLENCE GAMES MANIA.DE WWW.GAMESMANIA.DE

"Rune ist ganz klar das Actionhighlight des Jahres."

Kai / Gamez.de: **90%**



Tourdaten der RUNE 2000 Meisterschaften:

17.11.- 19.11.	Monster Daddel Party 10	· www.daddeln.de
18.11.- 19.11.	NetGen's FragShow 17	· netgen.lanparty.de
24.11.- 26.11.	Goetterdaemmerung	· www.goetterdaemmerung.net
24.11.- 26.11.	Landay 2000	· www.landay.com
08.12- 10.12.	The X-treme LAN	· www.xtremelan.planetlan.de
08.12- 10.12.	Hopfish silent nights LAN	· www.hopfish.de
15.12.- 17.12.	XS-Lanparty 3	· www.xslan.de

Seelenwanderung

Number Of Peasants Rescued: 1

Die Manaquelle links generiert die nötige Energie, um die feindlichen, roten Seelen zu konvertieren.



Eine gigantische Optik allein garantiert noch keinen Spielspaß, zu oft bewahrheitet sich das Motto „Außen hui, innen pfui". Nicht so bei Sacrifice: Shiny ist es gelungen, diese Grafikpracht mit einem spannenden und abwechslungsreichen Inhalt zu versehen.



Der feindliche Altar ist erreicht. Das Entweihungsritual läuft bereits, wie man an den Energieblitzen erkennt.

Wenn sich die Götter streiten, ist die Zeit reif für ehrgeizige Magier, um sich opportunistisch als Zünglein an der Waage einen Teil der göttlichen Macht zu sichern. Bei *Sacrifice* entscheiden Sie für Ihre Spielfigur vor jeder Mission der Kampagne, welcher der fünf Gottheiten Sie im Kampf beistehen wollen, und verlangen dafür natürlich prompt eine Belohnung. Denn pro Szenario erlernen Sie zusätzliche Zaubersprüche, die sich abhängig von Ihrer aktuell unterstützten Gottheit erheblich unterscheiden. Schließen Sie sich beispielsweise für eine Mission dem Gott des Feuers an, beherrschen Sie in Zukunft den Zauber Feuerball, selbst dann noch, wenn Sie längst in den Dienst von James, dem Erdwurm – äh, Erdgott – getreten sind. Sie selbst stricken sich nach Lust und Laune Ihre eigene Kampagne. Dementsprechend ändert sich auch die Story des Spiels. Allerdings können Sie das endgültige Schicksal nicht abwenden. Es kommt zwangsläufig zum Armageddon. Die strategischen Änderungen sind jedoch bemerkenswert und sorgen für Abwechslung: Da die Zaubersprüche maßgeblich die möglichen Taktiken innerhalb der Missionen entscheiden, ergibt sich auf diese Weise eine enorme Wiederspielbarkeit.

Mana und Seelen

In *Sacrifice* existieren nur zwei Ressourcen: Jeder gesprochene Zauber zehrt an Ihrem Manavorrat, der sich durch die überall verstreuten magischen Quellen wieder recht flott auffüllt. Mana ist höchstens kurzfristig knapp, meist jedoch im Überfluss vorhanden. Um zur Unterstützung Kreaturen herbeizuzaubern, die fortan Ihre Befehle ausführen, benötigen Sie zusätzlich Seelen. Der ein-


An der Grenze zum Reich des Totengottes: Die Landschaften unterscheiden sich optisch enorm.

Bevor Sie sich für einen Gott für die nächste Mission entscheiden, streiten sich die Götter und treiben so die Story voran.

fache, kleine Sensendämon verschlingt bei seiner Beschwörung nur eine Seele aus Ihrem Vorrat, in der Brust eines gewaltigen Drachen schlummern hingegen ganze fünf. Die Gesamtanzahl der Seelen innerhalb einer Mission steigt niemals. Gelingt es Ihnen also, Seelen des Gegners auf Ihre Seite zu konvertieren, indem Sie ein magisches Ritual über gefallenen Feinden vollziehen, so steigt Ihre Macht, während die des Gegners schwindet. In der Praxis kämpfen Sie um jede einzelne Seele und sammeln Kraft für den entscheidenden Angriff auf den Altar des Gegners. Nur wenn Sie diese heilige Städte entweihen, können Sie den feindlichen Zauberer für immer verbannen. Ansonsten materialisiert er sich beliebig oft wieder und büßt nur kurzzeitig die Fähigkeit ein, Zauber auszuführen. Strategisch ist das ein Riesenspaß, weil sich zwei Möglichkeiten ergeben: Rücken Sie langsam vor, indem Sie sich die Manaquellen sichern und dem Gegner Seele um Seele rauben, oder führen Sie lieber einen gewagten Schlag auf seinen Altar aus und versuchen so, die Mission im Handstreich zu beenden?

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Es macht einen Heidenspaß, die unterschiedlichen Kreaturen und Zauber in Aktion zu sehen und dazu passende Strategien auszutüfteln. Gerade der Mehrspieler-Modus bietet ein geniales Vergnügen. Dabei bleibt Sacrifice kinderleicht zu steuern, wenn es in hitzigen Gefechten auch teilweise sehr schwierig wird, den Überblick zu behalten. Einziges und bei den kurzen Strecken zu verschmerzendes Manko ist die wirre Wegfindung, wenn Ihre Kreaturen wild wuselnd versuchen, den angewiesenen Platz einzunehmen.



Sacrifice

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	620 MB/650 MB
Internet:	www.sacrifice.net
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Shiny/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Gigantisch: innovative Spielweise, grandiose Grafik und hohe Wiederspielbarkeit «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Engl. Master
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	95%
Sound:	88%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	

87 %

Rückkehr einer Legende



Alles andere als ein blasser Aufguss: Ascaron packte den Klassiker in ein modernes Gewand, das sich mitsamt seiner stimmigen Grafik sehen lassen kann.

Fakten

- Zeitgemäße Fortsetzung des Klassikers *Der Patrizier*
- Realistische Simulation einer komplexen Welt mit Produktion, Transport, Handel und Verbrauch
- Tutorial für Einsteiger
- Freier Spielmodus und Kampagnen-Modus
- Mehrspieler-Modus

PC ACTION GOLD

Nach acht Jahren sticht Ascarons Patrizier endlich wieder in See. Wie in unserer Vorschau vor zwei Monaten prophezeit, macht der Klassiker auch im modernen Gewand eine hervorragende Figur und knüpft hinsichtlich Spielspaß und Langzeitmotivation nahtlos an den immens erfolgreichen Vorgänger an.

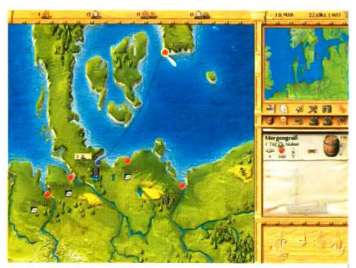
Über eine halbe Million Mal hat sich *Patrizier* seit seiner Veröffentlichung 1992 verkauft und hat wochenlang die Charts angeführt – eine für damalige Verhältnisse beeindruckende Leistung. Dennoch entsprach Ascaron lange Zeit nicht dem Wunsch der treuen Fan-Gemeinde nach einem Nachfolger, sondern konzentrierte sich zunächst auf andere, nicht minder erfolgreiche Projekte (u.a. die *Anstoß*-Serie). Für Fans des Ursprungstitels gleich die gute Nachricht vorweg: Auch *Patrizier 2* orientiert sich am erfolgreichen Spielprinzip des ersten Teils und setzt ebenfalls auf die bewährte Mischung aus Seehandel, Diplomatie, Strategie, Wirtschaft und Seeschlachten. Allerdings läuft das Spiel nun in Echtzeit und nicht mehr rundenbasiert ab. Schauplatz der Seehandelssimulation ist der nordeuropäische Seeraum im späten Mittelalter zur Blütezeit der Hanse. In dieser aufregenden Welt des Aufbruchs und Neubeginns sollen Sie als zunächst kleiner Händler durch geschickten Seehandel und kluges Taktieren zu Ruhm und Reichtum kommen, womöglich das Ziel im Hinterkopf, eines Tages als

Die Seeschlachten bringen reichlich Abwechslung und Spannung in den Händlertag.

Präsident der Hansevereinigung abzudanken. Dies ist nämlich eines der unzähligen frei definierbaren Spielziele, die neben dem exzellenten Tutorial und dem herausfordernden Kampagnen-Modus zur Wahl stehen.

Unser täglich Brot

Anfangs müssen Sie sich wohl oder übel darauf beschränken, von Ihrem Heimathafen aus Schiffe in andere Hansestädte des nordeuropäischen Seeraums zu entsenden. Gibt es in Bergen gerade billiges Tuch und herrscht in Riga große Nachfrage nach dem nützlichen Stoff? Dann wird Tuch in Bergen preiswert eingekauft und mit dem Schiff nach Riga transportiert, wo es Gewinn bringend an den Mann gebracht wird. So


In der globalen Ansicht entsenden Sie Ihre Schiffe in die einzelnen Hansestädte.


Diverse Aufgaben sorgen für Spannung und bringen im Erfolgsfall gutes Geld in die Kasse.

Kommentar

Christian Sauerteig

Mit Patrizier 2 hat Ascaron einen fast schon in Vergessenheit geratenen Klassiker des Genres ausgegraben und mittels neuester Technologien auf Hochglanz poliert. Ich kann mich an kein Spiel erinnern, das mich in letzter Zeit derart vor den Monitor fesselte wie dieses. Die einzelnen Missionen versprechen lang anhaltenden Spielspaß und an den klug agierenden Computergegner dürften auch Profis zu knabbern haben. Wer auch nur halbwegs ein Faible für WiSims hat, sollte unbedingt zuschlagen, denn ein schöneres Weihnachtsgeschenk kann man sich nicht machen. So, und jetzt muss ich weiterzocken...

bessern Sie sich zu Beginn recht schnell den Kontostand auf. Doch ganz so kinderleicht ist das Ganze nicht, denn schwere Stürme, Städteblockaden, Piraten und natürlich auch konkurrierende Händler anderer Städte werfen Ihnen so manchen Knüppel zwischen die Beine. Zusätzliches Geld spülen diverse Aufträge in die Kasse und ganz hinterlistige Zeitgenossen können auch mit Schmuggel und Piraterie zu Geld kommen. Allerdings sollten derartige Aktivitäten fernab Ihres Heimathafens stattfinden, um Ihr Ansehen und Prestige nicht zu verschlechtern. Durch Spenden an diverse Ämter und die Kirche lässt sich Ihr Ansehen zusätzlich steigern. Je besser Ihr Ruf in der Stadt, desto schneller lassen sich Ihre Vorhaben umsetzen.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

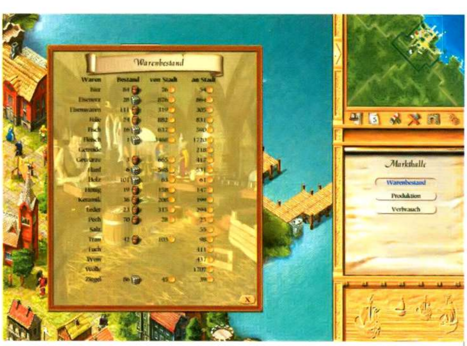
Haben Sie erst mal ein nettes Sümmchen angehäuft, dürfen Sie den auf Dauer doch etwas eintönigen Handel auch ruhigen Gewissens automatisieren. Mit wenigen Mausklicks weisen Sie Ihren Schiffen die Routen zu und müssen schlimmstenfalls im Winter beziehungsweise Sommer Veränderungen vornehmen. Denn wer kauft im Sommer schon Felle? Sehr viel später sind sogar Expeditionen ins südliche Mittelmeer möglich. Mit genügend Geld darf man in anderen Städten Außenposten errichten und so wird aus der Handelssimulation zusätzlich noch eine kleine Aufbausimulation im Stile von *Siedler* und *Anno 1602*: Wohnhäuser, Fertigungsbetriebe, Verteidigungsanlagen, Kneipen, Werften und Händlerkontore können gebaut werden und bringen weitere Abwechslung ins Spiel. Beim Blick auf die Benutzeroberfläche offenbart sich eine nützliche Neuerung: *Patrizier 2* läuft in zwei Ebenen, der globalen und lokalen, ab. Letztere zeigt die Seekarte des nordeuropäischen Raums inklusive aller Hungersnöte, Schiffsbewegungen und Sturmwarnungen. Die lokale Ansicht kommt zum Einsatz, wenn Sie sich in einer Stadt befinden oder in eine Seeschlacht verwickelt werden. Schiffe, Städte und Bewohner sind in dieser Einstellung sehr viel detaillierter dargestellt. Allerdings treten auf einigen wenigen Systemen noch vereinzelte Abstürze beim Wechsel zwischen den Ebenen und Automatisieren des Handels auf. Hier soll ein Patch in Kürze für Abhilfe sorgen.

Wie im Kino

Grafisch ordnet sich *Patrizier 2* mit Auflösungen von bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten locker in eine Reihe mit *Anno* und *Die Siedler* ein, hinsichtlich der Qualität der zahllosen Videosequenzen setzen die Gütersloher gar neue Maßstäbe. Die historisch stimmige Grafik des mittelalterlichen Stadtbildes ist herrlich detailreich und auch die actionlastigen Seeschlachten kommen bestens rüber. Keine Frage, Ascaron hat in allen Belangen ganze Arbeit geleistet.

Christian Sauerteig


Die Zwischensequenzen sind von exzellenter Qualität.



Der Warenbestand einer jeden Stadt gibt Aufschluss über Nachfrage und Bedarf. Hier mangelt es eindeutig an Fleisch.

Patrizier 2

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Sp. an einem PC, 2-8 Netzwerk (1Sp./CD)
CD/HD:	535MB/390MB
Internet:	www.ascaron.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Ascaron
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	81%
Sound:	86%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	87 %

» Vorsicht Suchtgefahr! Auf dieses geniale Spielprinzip, verpackt im zeitgemäßen Gewand, haben wir gewartet, danke Ascaron! «

Großer Staatsmann

PC ACTION GOLD

Unter uns gesagt: Herr Schröder ist zwar Bundeskanzler, aber wir wissen doch eigentlich alle viiiieel besser, wie man seinen Job macht! Auch wenn wir unser überragendes Diplomaten-Geschick nur in Spielen wie Call to Power 2 beweisen dürfen ...

Die Verwandtschaft ist offensichtlich: Anders als der erste Teil kommt *Call to Power 2* zwar ohne die ruhmreiche *Civilization*-Lizenz aus, baut aber nach wie vor auf dasselbe altbewährte Spielprinzip: Sie führen eine Nation aus bescheidenen urzeitlichen Anfängen über mehrere Jahrtausende in eine glanzvolle Zukunft und müssen dabei im Mit- oder Gegeneinander mit anderen Völkern das Gespür eines gewitzten Staatsmannes beweisen. *Civilization: Call to Power* trat Anfang 1999 an, um den *Civ*-Freaks eine zeitgemäße Variante ihres Lieblingsspiels zu liefern, die mit einer komfortableren Benutzerführung als das Original ausgestattet ist. Allerdings konnte letztere beileibe noch nicht überzeugen und schreckte gerade Neulinge mit ihrer Unübersichtlichkeit ab. Zudem stand *Civilization: Call to Power* bei seinem Erscheinen in direkter Konkurrenz zu Sid Meiers eigener *Civ*-Variante *Alpha Centauri*, die besonders durch die ausgeklügelte KI des Diplomatie-Systems beeindruckte. Dem konnte *Call to Power 1* nichts Adäquates entgegensetzen; der gerade erschienene Nachfolger setzt aber nun mit seinen Neuerungen gezielt an den alten Schwachpunkten an: *Call to Power 2* bietet eine



Grafisch setzt CTP 2 die vom Vorgänger und Alpha Centauri eingeschlagene Richtung fort: zweckmäßig und unspektakulär.

Fakten

- Mehr als 100 Forschungsprojekte
- Ca. 70 verschiedene Einheiten
- 4 vorgefertigte Szenarien
- Mehrstufiges Diplomatiesystem
- Umfangreiche Einstellmöglichkeiten
- Editor

Vergleich

Call to Power 2 versucht eindeutig, die Stärken von Alpha Centauri aufzugreifen, die der Vorgänger *Civilization: Call to Power* noch vermissen ließ. Während die Diplomatie von *Alpha Centauri* nach wie vor unerreicht bleibt, macht *Call to Power 2* mit der gelungeneren Benutzerführung wieder Punkte gut. Auch von dem „lebensnäheren" Technologiebaum fühlt man sich gegenüber der abstrakt-futuristischen *Alpha Centauri*-Gedankenwelt eher angesprochen.

Alpha Centauri	89%
Call to Power 2	89%
Civ: Call to Power	87%



Im übersichtlichen Stadtmanager kontrollieren Sie die Entwicklung Ihrer Metropolen.



Auch in Call to Power 2 laufen Kampfsequenzen wieder in einem separaten Fenster ab.

deutlich verbesserte Menüführung sowie eine ähnlich leistungsfähige Diplomatie wie *Alpha Centauri* und räumt mit überflüssigem Gameplay-Ballast auf.

Wege an die Macht

Mit *Call to Power 2* werden die komplexen Abläufe der digitalen Staatsführung nun auch für Einsteiger schneller überblickbar. Die Menüs sind so gestaltet, dass man auf mehreren verschiedenen Wegen zu ein und demselben Ziel gelangt. Wer die Steuerung über eine traditionelle Menü-Kopfleiste bevorzugt, kommt ebenso zum Zug wie derjenige, der sich lieber des intelligent verschachtelten Fenster-Systems mit seinen „Managern" bedient. Nur wenige Mausklicks sind notwendig, um zwischen den Produktionsketten seiner Städte hin und her zu wechseln, Handelsrouten anzulegen, neue Forschungsprojekte in Auftrag zu geben, seine Einheiten über die Karte zu dirigieren und mit den Regierungen anderer Staaten zu verhandeln. Damit Ihnen mit zunehmender Machtfülle die Einzelaufgaben nicht über den Kopf wachsen, können Sie auch grundlegende Verwaltungstätigkeiten Ihrer Metropolen automatisierten „Stadträten" überlassen. Bei den ersten Schritten liefert das Programm zudem selbst Tipps zur Bedienung und Ratschläge für die Wahl der richtigen Strategie.



Die integrierte Lexikothek liefert detaillierte Informationen zu allen Einheiten und möglichen Forschungsprojekten.

Verhandlungssache

Alpha Centauri hat es vorgemacht, *Call to Power 2* versucht, noch eins draufzusetzen: Das Diplomatie-System, mit dessen Hilfe Sie anderen Nationen unter anderem mit Embargos die Hölle heiß machen, ist nun mehrstufig. Damit lassen sich weitaus differenziertere Vertragspakete schnüren als zuvor. Trotzdem wirkt das *Call to Power 2*-System nicht ganz so verblüffend „menschlich" wie das von *Alpha Centauri*.

Weitere Detailverbesserungen betreffen zum einen das Kampfsystem, das nun die Kräfteverhältnisse zwischen den einzelnen Einheiten ein wenig realistischer umsetzt, und zum anderen den Verzicht auf den überflüssigen Vorstoß in die Weiten des Alls.

Die schon recht antiquierte Grafik von *Civilization: Call to Power* wurde für den zweiten Teil angeblich komplett überarbeitet, macht aber trotz einer höheren Zahl an Animationsstufen nur einen geringfügig besseren Eindruck. Sie erfüllt sicherlich ihren Zweck, wird aber bei der großen Zahl von Einheiten in einem fortgeschrittenen Spiel etwas unübersichtlich.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Für Unbedarfte, die nur kurz einen Blick auf das detailüberladene Monitorbild mit seinen „Schiebe-Elefanten" (O-Ton Fränkel) werfen, mag es schwer nachzuvollziehen sein: Call to Power 2 ist ein echtes Suchtspiel, bei dem jede Runde als „Cliffhanger" für die nächste fungiert. Man hat schier unbegrenzte Möglichkeiten, die unterschiedlichsten Taktiken auszuprobieren, und die Neugier auf die Ergebnisse solcher Experimente hält einen auch noch nach der x-ten Runde bei der Stange. „Tüftlern" wird in den kommenden Monaten kaum mehr langweilig werden.



Call to Power 2

Mindestens:	P 166, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Spieler Netzwerk und Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	451 MB/470 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Call to Power 2 bügelt konsequent die Schwächen des ersten Teils aus. Ein Muss für Civ-Fans. «

Genre:	**Runden-Strategie**
Testversion:	**Dt. Version 02.11.00**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**69%**
Sound:	**65%**
Mehrspieler:	**89%**
Einzelspieler:	**89%**



Kommentar

Christian Sauerteig

Die Simulation des F1-Zirkus und die Renntage mitsamt ihrer schicken Grafik begeistern anfangs, nerven aber auf Dauer wegen der mangelhaften Zeitraffer-Funktion und der Eintönigkeit. F1-Fans werden eine Zeit lang ihren Spaß haben.

F1 Official Team Manager

Dank der offiziellen FIA-Lizenz dürfen Sie bei EAs *Grand Prix World*-Konkurrenten als Manager eines F1-Teams die Geschicke eines „echten" Rennstalls inklusive aller realen Fahrer, Wagen, Sponsoren und Strecken der Formel 1 lenken. Die Wahl des Rennstalls zu Spielbeginn bestimmt den Schwierigkeitsgrad. Mit Ferrari müssen Sie um die WM fahren, bei Arrows freut man sich schon über ein paar WM-Punkte. Ihre Aufgabe besteht darin, Vertragsverhandlungen zu führen, neue Wagen zu entwerfen und Trainingstage zu koordinieren. Qualifikation, Training und Rennen werden grafisch ansprechend und TV-ähnlich präsentiert, dummerweise ist die Zeitraffer-Funktion etwas lahm, so dass sich die Rennen teils arg in die Länge ziehen. Für zusätzliche Langeweile sorgt die Monotonie zwischen den Rennen, hier hat MicroProses *Grand Prix World* mehr Abwechslung zu bieten.

Christian Sauerteig



Rennen und Testfahrten werden grafisch ansprechend präsentiert. Nerven kostet hierbei der zu lahme Zeitraffer.

F1 Official Team Manager

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	515 MB/30-525 MB
Internet:	www.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» *Ordentlicher und einsteigerfreundlicher F1-Manager mit etwas wenig Tiefgang.* «

Genre:	Sportmanager
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	77%
Sound:	72%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	68%

Jagged Alliance 2 Unfinished Business



Mit Zielfernrohr und dem passenden Gewehr treffen selbst schlechte Schützen wie Fox die Gegner auf größere Entfernung.

Die Militärjunta auf Traconа giert nach den reichen Bodenschätzen Arulcos und versucht mit einer Raketenabschussbasis, die junge Demokratie zu erpressen. Mit Ihrer Gruppe aus Söldnern sollen Sie den Frieden sichern. In den 20 Sektoren Traconas erwarten Sie zahlreiche Gegner, die Dank der neuen KI etwas intelligenter vorgehen. Im Gegensatz zu *Jagged Alliance 2* müssen Sie Ihre Söldner nur ein einziges Mal beim Dienstantritt bezahlen, dafür haben Sie aber auch kein laufendes Einkommen. Ebenso ist es nicht mehr möglich, Milizen anzuheuern, um eroberte Sektoren langfristig zu sichern. Anstelle der Verwaltungskomponente liegt der Schwerpunkt in *Unfinished Business* mehr auf den Gefechten, die dank der neuen taktischen Features (Anzeige der besten Deckung, Sichtlinien) einfacher von der Hand gehen, obwohl sie schwieriger sind. Hardcore-Fans dürfen anschließend mit dem beiliegenden Editor eigene Kampagnen entwerfen.

Alexander Geltenpoth



Kommentar

Alexander Geltenpoth

Unfinished Business ist leider etwas kurz geraten, aber Spaß macht es jede Menge. Dank des neuen Schwierigkeitsgrads „Iron Man" kommen selbst Profis auf ihre Kosten. Der Kampagneneditor ist etwas zu komplex, aber mit Glück finden sich bald weitere, von Fans erstellte Missionen im Internet.

Jagged Alliance 2

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	670 MB / 620 MB
Internet:	www.sir-tech.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Sir-Tech/Infogrames
Veröffentlichung:	Dezember 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» *Taktik, Story, Charakterentwicklung: So spannend kann rundenbasierte Strategie sein.* «

Genre:	Strategie
Testversion:	Goldmaster
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	69%
Sound:	78%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	85%

POLIZEI jagt Autobahn Raser

Nix wie weg!



Das abgefahrene PC-Spiel ab 27.11.00 im Handel

- **Der beste Autobahn Raser aller Zeiten**
- **Genial – Realistischer Crash-Modus läßt Karosserien zerfallen**
- **Ohne Regeln über Originalstraßen heizen**
- **Noch bessere Fahrphysik & 3D-Engine**
- **Spannende Charaktere & Figuren**
- **Neue Strecken mit abgefahrenem Raser-Spaß am PC: Bodensee-Region, Wien, Hamburger Hafen, Flughafen Frankfurt, Berlin, Amsterdam, Scheveninger Strand & Rotterdam**
- **Jetzt mit der deutschen Originalstimme von Clint Eastwood**

Bleifuß-Fans aufgepasst. Einen derart guten Autobahn Raser gab es noch nie! Diesmal rechnen die beiden Erzrivalen „Der Schatten“ & Super-Cop “Krüger” ab – denn die Polizei schlägt zurück! DAVILEX hat, dem aktuellen Trend entsprechend, die Szenerie in die 70er Jahre versetzt und fast alle von der Fangemeinde gewünschten Änderungen in die neue Episode eingebaut.
Autobahn Raser 3 – macht einfach Spaß!

Idee & Konzept: Softwarepresse.de

DAVILEX **Infohotline 089/8 57 95-181**

Chicken Run



Im Spiel zum Film schlüpfen Sie in die Rolle zweier Hühner, die aus ihrem Gehege entfliehen wollen. Aus der Draufsicht rennen Sie mit Ihrer Henne durch die Missionen, sammeln Gegenstände ein und versuchen, den Hunden und Scheinwerfern aus dem Weg zu gehen. Hauptmanko ist die unnötig komplexe Steuerung, aber auch die Grafikqualität lässt zu wünschen übrig. *Chicken Run* ist bestenfalls als Spiel für zwischendurch zu gebrauchen. **ag**



Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Blitz/Eidos
Preis: Ca. DM 90,-
Genre: Action
Grafik: 52% **Sound:** 65%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 48%

Dinosaur



Rechtzeitig zum Filmstart von *Disneys Dinosaur* startet auch das gleichnamige Action-Adventure. Sie steuern die zwei Saurier, den Iguanodon Aladar und den Pferanodon Flia, sowie den Lemuren Zini – teilweise einzeln, teilweise im Kollektiv. In vier 3D-Welten, bestehend aus 14 Levels, die durch insgesamt 20 Minuten Original-Filmausschnitte miteinander verbunden sind, müssen die kleinen Helden gefährliche Abenteuer bestehen. **tabu**



Mindestens: P 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, Direct Sound
Hersteller: Disney Interactive/Infogrames
Preis: Ca. 89,95 DM
Genre: Action-Adventure
Grafik: 66% **Sound:** 67%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 69%

Donald Duck Quack Attack



Crash Bandicoot lässt grüßen: In vier Szenarien mit je sechs Levels und einem Endgegner-Level muss Donald hüpfen und zuhauen, was das Zeug hält. Die Perspektive ändert sich je nach Level in Front-, Rück- und Seitenansicht. Neben dem Feinde-aus-dem-Weg-schaffen ist das Einsammeln von Sternen und Gegenständen wichtig, um Donald einige Extra-Leben zu bescheren. Dank einfacher Steuerung und Comic-Grafik besonders kinderfreundlich. **tabu**

Mindestens: P 166 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Disney Interactive/Infogrames
Preis: DM 79,-
Genre: Jump & Run
Grafik: 65% **Sound:** 62%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 67%

Dschungelbuch Groove Party



Was in Japan als Freizeitsport Nr. 1 fungiert, hält jetzt auf deutschen PCs Einzug: *Dschungelbuch: Groove Party* ist das erste PC-Tanzspiel, bei dem Ihre Dschungelbuch-Spielfigur auf Fußdruck reagiert. Simultan zu den vorgegebenen Richtungstasten auf dem Bildschirm müssen Sie die Fußmatte bedienen, damit Mogli einen Tanzschritt vollführt. Aufgrund des Teamspielmodus und der Karaoke-Option ein gelungenes Spiel für die ganze Familie. **tabu**



Mindestens: P 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Technik: Direct Sound, DirectDraw
Hersteller: Disney Interactive/Infogrames
Preis: DM 120,- m. F./DM 70,- ohne
Genre: Action
Grafik: 69% **Sound:** 74%
Mehrspieler: 83% **Einzelspieler:** 74%

Emergency Police



Mit Feuerwehr, Notarzt und Polizei versuchen Sie auf Katastrophen und Überfälle zu reagieren, die in fester Reihenfolge London heimsuchen. Es gilt, die Zivilisten zu schützen und Verbrecher hinter Schloss und Riegel zu bringen. Mängel zeigen sich in der fitzeligen Steuerung und dem Routefinding, so dass Sie selbst kurze Wege per Hand vorgeben müssen. Zudem entsprechen weder Auflösung noch die Details der Grafik dem heutigen Standard. **ag**



Mindestens: P 200, 16 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: 16 tons/Koch Media
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Echtzeitstrategie
Grafik: 45% **Sound:** 30%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 40%

Space Empires 4



Im Stil von *Master of Orion 2* verwalten Sie ein Imperium, betreiben Forschung, entwerfen Raumschiffe, errichten Fabriken und produzieren Flotten, um durch Krieg und Diplomatie die Galaxis zu erobern. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber praktikabel. Größtes Manko ist die schwache Atmosphäre, was die Langzeitmotivation beeinträchtigt. Im Mehrspielermodus müssen Sie zudem teils lange warten, bis Mitspieler ihren Zug beenden. **ag**



Mindestens: P 90, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Malfador
Preis: Ca. DM 90,-
Genre: Strategie
Grafik: 67% **Sound:** 0%
Mehrspieler: 61% **Einzelspieler:** 60%

Squad Leader



Im rundenbasierten Strategiespiel *Squad Leader* dirigieren Sie im 2. Weltkrieg auf Seiten der Alliierten oder der Deutschen eine Hand voll Infanteristen durch zahllose Missionen. Die Steuerung ist unnötig kompliziert, wie unter anderem der Kampfmodus zu *Jagged Alliance 2* beweist, der mehr Möglichkeiten bietet, aber dennoch leichter von der Hand geht. Ein weiteres Manko stellt die unübersichtliche und in der Zoomstufe wenig detaillierte Grafik dar. **ag**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Random/Hasbro
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Strategie
Grafik: 27% **Sound:** 36%
Mehrspieler: 41% **Einzelspieler:** 41%

Wartorn



Dieses 3D-Echtzeitstrategiespiel berücksichtigt alle gängigen Waffengattungen und weist relativ realistische Gefechte auf. Ressourcenverwaltung und Basisbau entsprechen aber eher einem klassischen Genrevertreter. Grafik und Sound sind gerade noch passabel, aber die Steuerung – insbesondere die Kameraführung – drückt den Spielspaß ganz erheblich. Bei den peinlichen Zwischensequenzen mag sich zudem die Atmosphäre nicht so recht entwickeln. **ag**



Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Eyst/Virgin
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Echtzeitstrategie
Grafik: 49% **Sound:** 47%
Mehrspieler: 39% **Einzelspieler:** 36%


Virgin INTERactive
Willkommen im Naturschutzgebiet.
Endlich hat die Ruhe ein Ende. Mit dem Brunftschrei eines 8-Zylinder Hubraumriesens bringst Du wieder Leben in den Wald. Bleifuss Offroad bietet echtes Offroad-Fahrgefühl bis ins kleinste Detail, mit lizenzierten Fahrzeugen und realistischer Fahrphysik bei unterschiedlichsten Wetterbedingungen. Spaßbremser und Samstagsautowäscher nehmt euch in Acht - hier geht es wild und dreckig zu!
BLEIFUSS OFFROAD
CHANNEL 42
CLEVER'S
TOYOTA
RABA
Jeep
Mercedes-Benz
LAND ROVER
MITSUBISHI MOTORS
www.shr.cc


01/2001
9,90
PC Games
Top-Aktuell: Diablo 2 Expansion Set!
2 CDs inkl. Vollversion UNREAL!
Vollversion des Action-Hits Unreal
FIFA-2001-DEMO
Jetzt antesten!
Dune 3D
Weihnachts-Hits
Siedler 4
RIESENPOSTER



www.pcgames.de - prall wie das Mag, schnell wie das Web

Fakten

MONKEY ISLAND 4
- 3D-Charaktere vor 2D-Renderhintergründen
- Viele bekannte Charaktere
- Drei Akte
- Hervorragender Soundtrack
- Hervorragende Lokalisierung
- Tastatur/Gamepad-Steuerung wie in *Grim Fandango*

Fakten

SIMON 3D
- Neue 3D-Engine
- Schwarzhumorige Story
- Ca. 60 Charaktere
- Wiedersehen mit Sumpfling & Co.
- Witzige Dialoge
- Tastatur/Gamepad-Steuerung
- Mehrere Lösungswege
- Aufwendige Lokalisierung

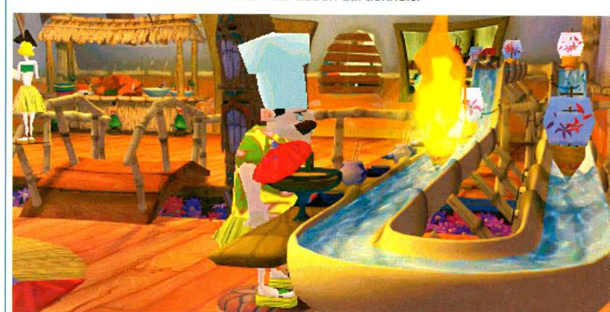
TRADITIONS-BRUCH?

Was könnten ein Möchtegern-Pirat und ein vorlauter Nachwuchs-Zauberer gemeinsam haben? Beide sind unverbesserliche Maulhelden und haben bereits eine ganze Reihe von aberwitzigen PC-Abenteuern hinter sich. Beide feiern nun fast zeitgleich nach längerer Pause ihr Comeback ...

Rundungen?



Der eckige Pfirsich am Baum ist die verbotene Frucht, die Simon überraschenderweise wieder ins Leben zurückholt.



In den feinen Renderhintergründen wirken die dreidimensionalen Monkey-Island-Charaktere oft reichlich kantig.

Monkey Island-Held Guybrush Threepwood und Simon the Sorcerer gehören zweifellos zu den bekanntesten digitalen Persönlichkeiten, die jemals ein Computerspiel bevölkert haben. Beide sind echte Adventure-Pioniere und hatten ihre Debüts auf den Monitoren bereits zu Anfang der 90er-Jahre. Nun sticht Guybrush zu seinem vierten Abenteuer in See und Simon zaubert zum dritten Mal einen Schwall an frechen Sprüchen aus seinem losen Mundwerk. In beiden Programmen wagen die Entwickler nun erstmals den Schritt in die Dreidimensionalität – auf der *Flucht von Monkey Island* etwas zaghafter, bei *Simon* ohne Rücksicht auf Verluste.

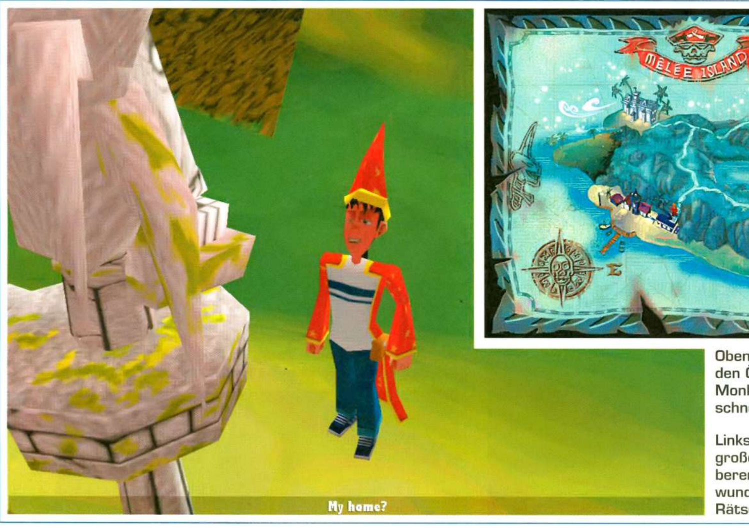
Dimensions-Toren?

In der Optik unterscheiden sich *Flucht von Monkey Island* und *Simon 3D* drastisch. *Monkey Island* setzt weiterhin auf den fast disneyhaft anmutenden Cartoon-Stil, der bereits den dritten Teil der Serie prägte. Nach wie vor spielt sich das Geschehen dort vor zweidimensionalen, gemalten Hintergründen ab; im Unterschied zum Vorgänger agieren in der *Flucht von Monkey Island* jedoch dreidimensionale Polygon-Charaktere. *Grim Fandango* scheint bei LucasArts Schule gemacht zu haben – ob es den Spielspaß steigert, sei dahingestellt.

Simon the Sorcerer 3D vollzieht den Schritt in die räumliche Tiefe wesentlich radikaler: Hier gewinnen nicht nur die Akteure an Plastizität, auch die gesamte Spielewelt ist dreidimensional, was fürs Gameplay wesentlich weitreichendere Konsequenzen hat als in *Flucht von Monkey Island*. Der

Guybrush Threepwood (links) ist der (Maul-)Held in LucasArts' Flucht von Monkey Island. Simon the Sorcerer (rechts) zaubert für Hasbro neuerdings in 3D und ist nie um eine freche Antwort verlegen.

Heldenwanderung



Oben: Längere Wege zwischen den Örtlichkeiten legt man in Monkey Island 4 bequem und schnell auf der Karte zurück.

Links: Simon unterwegs in der großen weiten Welt – der Zauberer muss sich die Hacken wund laufen, bevor er ein Rätsel lösen kann.

gesamte *Simon*-Stil ändert sich damit völlig – und zwar nicht unbedingt zu seinem Vorteil. Die Entwickler entschieden sich für kräftige, zuweilen fast schon brutale Farbkontraste und klobige, holzschnittartige Formen. Man fühlt sich an ein Marionettentheater erinnert, in dem steifgliedrige Holzpuppen die Darsteller sind. Wohlmeinende mögen argumentieren, diese grobe, kantige Optik sei gewollt und würde dem Spiel einen ganz eigenen Charme verleihen. Die Mehrheit der Spieler sieht es sicherlich eher so: Grafisch wirkt *Simon 3D* unfertig und dilettantisch; das Spiel nützt die technischen Möglichkeiten moderner 3D-Engines bei weitem nicht aus. Nicht einmal einen Schattenwurf hielten die Entwickler bei den Spielfiguren für nötig, während auf der anderen Seite mit den ach so beeindruckenden Lens-Flare-Effekten nicht gegeizt wird.

Hör-Eindrücke

Mag *Flucht von Monkey Island* optisch auch etwas unspektakulär und bieder wirken, so kann der Soundtrack auf der ganzen Linie überzeugen. Die vielseitige, karibisch angehauchte Orchestermusik knüpft wieder direkt an *Monkey Island 3* an und präsentiert sich in hervorragender Klangqualität. Die Schauspieler der Sprachausgabe geben dazu ihr Bestes, um den Charakteren zu einem eigenständigen Profil zu verhelfen. Anders sieht es bei *Simon 3D* aus: Zwar sprüht auch hier die Sprachausgabe der getesteten englischen Version vor Witz und typisch britischem Charme, aber musikalisch hat der junge Zauberer wesentlich weniger zu bieten. Der Soundtrack ist eintöniger und weckt stellenweise (gewollte?) Erinnerungen an das Midi-Gequäke in Spielen aus den frühen 90ern.

Verhaktes Vergnügen

Beide Programme verzichten auf die sonst bei Adventures verbreitete Point&Click-Maussteuerung und beschränken sich auf Tastatur beziehungsweise Gamepad. Einmal mehr scheint *Grim Fandango* Pate gestanden zu haben, obwohl die Steuerung in diesem Spiel seinerzeit auch schon auf reichlich Kritik gestoßen war. Mit den Cursortasten

Vergleich

Zumindest in technischer Hinsicht sind *Flucht von Monkey Island* und *Simon 3D* von *Grim Fandango* beeinflusst, dessen feinsinnigem Humor und dessen großartiger Story beide Programme aber nur wenig entgegensetzen können. Immerhin: *Flucht von Monkey Island* erweist sich als komplexer und vielseitiger als *The Curse*. *Simon 3D* hingegen ist gegenüber seinem Vorgänger ein deutlicher Gameplay-Schritt zurück. Der Wechsel in die Dreidimensionalität tat dem jungen Zauberer nicht gut.

Spiel	Wertung
Grim Fandango (abgewertet)	85%
Flucht von Monkey Island	83%
The Curse of Monkey Island (abgewertet)	82%
Simon the Sorcerer 2	70%
Simon the Sorcerer 3D	58%

Mitten ins Ziel



Vor dem Zwergen-Schießwettbewerb muss sich Simon erst einmal einen Gnom besorgen.



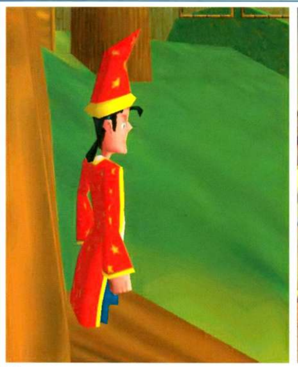
Es wäre schon verwunderlich, wenn man in Monkey Island beim Dartspiel wirklich die Zielscheibe treffen müsste. Aber keine Angst: Ihr Monitor nimmt dabei keinen Schaden.

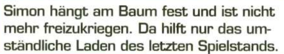
Kommentar

Herbert Aichinger

Lang ist's her, da war ich glühender Verehrer sowohl der Monkey-Island-Reihe als auch von Simon the Sorcerer. Komisch, aber die alte Begeisterung mag sich bei keinem der beiden aktuellen Adventures einstellen. Flucht von Monkey Island ist zwar kurzweilig und unterhaltsam und Simon 3D fährt sogar Wortwitz-Geschütze von Monty-Python-Kaliber auf, aber es fehlt doch das gewisse Etwas. Besonders Simon leidet enorm unter der mühseligen Steuerung und beide Spiele kleben auch inhaltlich zu sehr an den Vorgaben ihrer jeweiligen Vorgänger. Klar gehört zu Monkey Island ein Beleidigungs-Duell, aber wenn der größere Teil der Witze nur Varianten von Varianten alter Späße sind, ist mir das zu wenig. Wollen Sie sich eines der beiden Adventures zu Weihnachten schenken, kann die Empfehlung angesichts der massiven Gameplay-Schwächen von Simon 3D nur Flucht von Monkey Island lauten.

Hindernislauf





Simon hängt am Baum fest und ist nicht mehr freizukriegen. Da hilft nur das umständliche Laden des letzten Spielstands.



Manche Örtlichkeiten in Monkey Island 4 stellen die reinsten Hindernisparcours dar: Geradeauslaufen geht nicht, stattdessen ist Hängenbleiben an der Tagesordnung.

und einer Hand voll Aktionstasten haben Sie Ihre Charaktere leidlich im Griff. Als intuitiv kann man das System trotzdem nicht bezeichnen und reichlich hakelig ist es sowohl in *Flucht von Monkey Island* als auch in *Simon 3D*: Immer wieder bleibt man an irgendwelchen Ecken hängen, in *Simon* manchmal sogar so, dass außer dem Laden des letzten Spielstandes gar nichts mehr geht. Doch auch positive Aspekte der Steuerung wurden aus *Grim Fandango* übernommen: Passieren die Charaktere einen manipulierbaren Gegenstand, neigen sie den Kopf in dessen Richtung – man übersieht also so leicht keine wichtigen Rätselbestandteile.

Während die Menüführung in *Monkey Island* trotz Tastatursteuerung z. B. mit einem *Tomb Raider*-ähnlichen Inventar gut gelöst ist, wird bei *Simon* allein schon das Speichern eines Spielstandes zum Ärgernis: umständlicher und langwieriger hätte man das System wohl nicht mehr gestalten können.

Gelächter garantiert?

Die meisten Spieler werden sich *Flucht von Monkey Island* oder *Simon the Sorcerer 3D* wohl vor allem wegen des abgefahrenen Humors kaufen, den sie von den Vorgänger-Programmen noch in guter Erinnerung haben. Anleihen bei früheren *Monkey Island*- und *Simon*-Spielen sind demnach ein Muss bei den aktuellen Titeln und tatsächlich auch reichlich vorhanden. Gerade *Monkey Island* lebt zu einem Großteil von Anspielungen auf alte Affeninselscherze und vernachlässigt dabei vielleicht ein wenig zu sehr die Einbringung echter neuer Ideen. *Simon 3D* setzt wie seine beiden Vorgänger stark auf typisch britischen Wortwitz und nimmt damit Gott und die Welt von *Star Wars* bis hin zu *Tomb Raider* auf die Schippe.

Während *Monkey Island* trotz 3D-Grafik nach wie vor „traditionelles" Adventure-Gameplay bietet, spielt sich der dritte Teil von *Simon the Sorcerer* eher wie ein 3D-Action-Adventure ohne Action. Die umfangreiche Spielewelt zwingt den Helden beim Lösen der Puzzles zu unverhältnismäßig langen Fußmärschen, die beim Spieler im besten Fall nur ein großes Gähnen auslösen. Neben der unansehnlichen Grafik ist dies einer der größten Mängel von *Simon 3D*, der selbst die Lösung des witzigsten Rätsels zur Qual werden lassen kann.

Herbert Aichinger

Monkey Island 4

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 1.200 MB/200 MB
Internet:	www.lucasarts.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	LucasArts/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Adventure**
Testversion:	**Dt. Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	–
Grafik:	75%
Sound:	85%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	**83%**

» Traditionelle Affeninsel-Story ohne große Überraschungen. «



Simon 3D

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P 233, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 1.200 MB/500 MB
Internet:	www.simon3d.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Headfirst/Hasbro
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Adventure**
Testversion:	**Engl. Beta**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	–
Grafik:	32%
Sound:	59%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	**58%**

» Aus der Zauber: schlimme Designschwächen geben Simon den Rest. «

Anzeige

Monsterjagd im Münchner Hofbräuhaus!

DAVILEX



Deutschland - Schreckliche Szenen spielen sich ab! Außerirdische Monster belagern die bekanntesten Gebäude in ganz Deutschland und wollen die Herrschaft übernehmen. Die Großstädte Köln, München, Hamburg, Berlin und Frankfurt sind bereits in ihrer Hand. Wer soll uns retten? – Jetzt gibt`s den abgefahrenen Fun-Shooter in den Originalschauplätzen Deutschlands im Handel! "Invasion Deutschland" – von DAVILEX.



Auch im Berliner Plenarsaal wird geballert - das gab's noch nie am PC!

+++ Wichtiges+++

+++++Schauplätze+++++

Hamburg: Speicherstadt, Rathaus - **Berlin:** S-Bahnhof unter den Linden, Brandenburger Tor, Reichstag/Plenarsaal - **München:** Hofbräuhaus, Rathaus - **Frankfurt:** Römerberg - **Köln:** Alter Markt, Kölner Dom, Wallraf-Richartz-Museum

++++Verkaufspreis++++

DM 69,95 unverbindliche Preisempfehlung

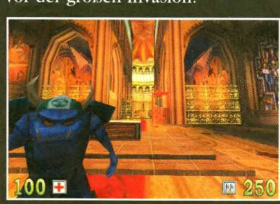
++++Bestellhotline++++

Tel.: 089 - 857 95 181
www.davilex.de

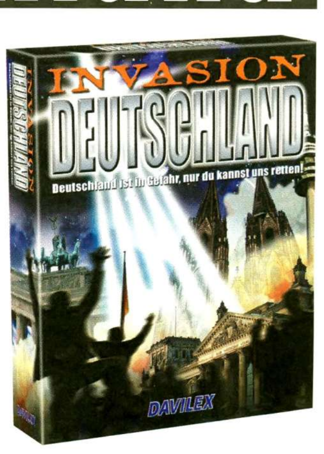
Invasion in Deutschland

Mein Gott! Kölner Dom besetzt

Köln – Nicht einmal vor dem Kölner Dom machen die Monster halt. Auch andere Gebäude der Kölner Innenstadt sind in ihrer Gewalt. Doch noch ist nichts verloren! Retten Sie Deutschland vor der großen Invasion!



- Spannende Ballerei in Originalgebäuden Deutschlands
- Geniale Spiel-Idee! Gab es so noch nie in Deutschland!
- 15 spannende Levels in Berlin, Hamburg, München, Frankfurt & Köln
- Für DAVILEX das PC-Spiel des Jahres 2000!
- Viele knifflige Rätsel in packenden Abenteuern zu lösen
- Mega-Action und stundenlanger Spielspaß
- Der abgefahrenste Fun-Shooter des Jahres (USK 12 Jahre)



Zauberlehrling in Nöten

Viele von uns würden eine magische und handwerkliche Begabung nicht gerade als Nachteil ansehen. Für Melvin, den jungen Technomage, entwickeln sich diese Fähigkeiten jedoch zunächst zu einem Albtraum.



Einige Kästen wurden unsauber aneinander gereiht und sind daher leicht zu erkennen.

Als Sohn einer magiebegabten Dreamerin und eines handwerklich talentierten Steamer hat Melvin einen wahrlich schlechten Stand. Seit jeher ist diese Art Verbindung bei beiden Kulturen verpönt und untersagt. Als plötzlich grausige Geschöpfe aus den Erdreichen steigen und sämtliche Bewohner angreifen, suchen und finden die beiden Rassen einen Schuldigen: Melvin, der kurz darauf aus dem Dorf gejagt wird.

Weltreise

Sie schlüpfen in die Rolle des Handwerkszauberers. In acht Welten, die Ihnen jeweils über 20 Regionen bescheren, lösen Sie Rätsel, erledigen allerlei Aufgaben und bekämpfen Unholde. Um in die jeweils folgende Welt zu gelangen, müssen Sie zudem einem Endgegner das Lebenslicht auspusten. Lustige Zwischenspiele, etwa das Käferrennen, bereichern zwar das putzige 3D-Action-Adventure, lenken jedoch nicht von den massiven Schwächen ab, die es birgt. So werden Gegenstände wie Bäume und Wände nicht wie gewohnt transparent, sondern versperren Ihnen komplett die Sicht. Ein großes Manko, wenn Sie mit einer Auflösung von nur 640 x 480 Pixeln durch das Spiel tappen. Die Steuerung ist gut gelungen, wirkt jedoch etwas unausgewogen bei nervigen Hüpfeinlagen, die Sie am laufenden Band absolvieren. Ebenfalls ärgerlich ist die übertrieben bunte und oftmals fehlerhafte Grafik: Die Umgebung ist in Kacheln unterteilt, die sich aufgrund unsauberer Programmierung sofort erkennen lassen und vereinzelt mit einer höheren Farbnuance versehen sind. Die Zwischensequenzen und Lichteffekte sind im Gegensatz dazu beeindruckend und machen einen Großteil der Motivation aus. Lassen Sie Melvin also gehörig zaubern!

Tanja Bunke



Denksport: Die Rätsel sind für eingefleischte Abenteurer zu einfach gehalten und lassen sich bereits nach wenigen Sekunden lösen.

Kommentar

Tanja Bunke

Als absoluter Wild-Arms-Anhänger hatte ich mich auf Technomage natürlich gefreut und wurde in Bezug auf Spielspaß auch nicht enttäuscht, trotz einiger Fehler in der Programmierung. Die Grafik jedoch bereitete mir Pupillenqualen: Kitschig aussehende Helden und kunterbunte Grafik gefallen halt nicht jeder Frau.

Technomage

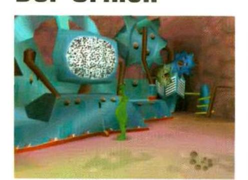
Mindestens:	P II 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P III 500 MHz, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	EAX, DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 pro CD
CD/HD:	679 MB/350 MB
Internet:	www.technomage.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 80 DM
Hersteller:	Sunflowers/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Vorhanden
Grafik:	64%
Sound:	67%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	71 %

» Ziemlich putzig und vor allem ziemlich bunt. Bei Technomage wurde tief in den Farbtopf gegriffen. «

Der Grinch



Diesmal beglückt uns Hollywood zu Weihnachten in den Kinos mit dem bonbonbunten Zuckerwatte-Epos *Der Grinch* mit Jim Carrey in der Rolle des giftgrünen Fest-Vermiesers. Dem gleichnamigen Spiel merkt man an, dass es ohne viel Liebe produziert und mit Gewalt rechtzeitig zur Bescherung hingeschustert wurde. Der Grinch und sein treues Hündchen wirbeln durch eine klobig-triste 3D-Welt und leiden unter einer katastrophal ungenauen Steuerung. **ha**



Die Mumie



Mit *Die Mumie* hat Universal im vergangenen Jahr bei den Kinobesuchern einen zwiespältigen Eindruck hinterlassen. Nun dürfen sich auch Spieler im gleichnamigen Action-Adventure von alten Ägyptern einwickeln lassen. Das Ganze sieht nett aus, klingt gut und spielt sich in etwa wie *Tomb Raider* „light": Schalter drücken, kämpfen, Gegenstände einsammeln. Nur für diejenigen wirklich interessant, die auch den Film schon klasse fanden. **ha**



Grouch



Böse Oger haben dem Riesenbaby Grouch die Freundin weggeschnappt und seinen Zorn auf sich gezogen. Nun plättet er alles, was sich ihm in den Weg stellt, mit den Fäusten, mit Schwertern, oder was ihm sonst noch so unterkommt. Bei ein paar Hüpfeinlagen, dem einfachen Umgang mit Gegenständen und dem Umlegen von Schaltern kann der unterbelichtete Kraftprotz geistig gerade noch mithalten. Armseliges Schauspiel! **ha**



Woody Woodpecker Racing



Mögen Sie Woody Woodpecker, den frechen Fernsehspecht? Hier bekommen Sie die Chance, ihn oder einen seiner acht Freunde zu spielen. Lassen Sie es und piken Sie jeden mit Tannennadeln, der Ihnen so etwas unter den Weihnachtsbaum legt! Die katastrophale Steuerung und der barbarische Schwierigkeitsgrad vermiesen jede Festtagsstimmung. So sieht also ein Zeichentrickfilm aus, der versehentlich in der Kochwäsche gelandet ist. Traurig. **jh**



Schäferstündchen

Denken Sie auch, Schafe hüten sei die leichteste Sache der Welt? Einfach den Tieren beim Grasen zusehen und diese am Ende des Tages zurück ins Gehege führen, meinen Sie. Wenn Sie sich da mal nicht irren ...


Irgendwie niedlich: Neben den Hirten und den Schafen wurde auch die Umgebung in einer kunterbunten Grafik gehalten.

Erinnern Sie sich noch an *Lemmings*? Mit einem ähnlichen Spielprinzip wartet Empires *Sheep* auf. Zwar müssen Sie diesmal keine suizidgefährdeten kanadischen Wühlmäuse vor ihrer Todeslust bewahren, dafür aber eine Herde von äußerst dämlichen Schafen durch die Gegend hetzen. Sie können sich also schon einmal sicher sein, dass Sie auch dieses Mal nicht vor Wutanfällen und nervösen Zuckungen verschont bleiben.

Weltenbummler

Als einer von vier Super-Hirten, den Sie wahlweise mit Maus, Tastatur oder Joystick steuern, versuchen Sie in sieben Welten à vier Levels die kuscheligen Tierchen sicher durch die Gegend zu scheuchen. Leichter gesagt als getan: Ihre Wollknäuel lassen sich ziemlich schnell erschrecken und laufen in Panik einfach in einen Häcksler, der sie augenblicklich zu Hackfleisch umformt. Bei den immensen Gefahrenquellen wie Kornfeld-Haien und Mähdreschern ist es also ratsam, ein wachsames Auge zu haben, da eine vorgegebene Anzahl von Schafen in einer bestimmten Zeit ihr Ziel erreichen muss. Darüber hinaus haben Sie es hier nicht mit nur einer Rasse zu tun, sondern gleich mit vier, die vom rockigen Langhaarschaf bis zum gemütlich Lammswollschaf reichen und jeweils ihre Stärken und Schwächen haben. Das neogenetische Schaf ist beispielsweise ein absolutes Rennschaf, während das gemütliche Lammswollschaf eher träge den Todesparcours beschreitet, dafür aber seltener dahinscheidet. Aufgrund des beigefügten Tutorials werden Sie jedoch schnell die Fähigkeiten Ihrer liebenswerten Schutzobjekte herausfinden. Wir wünschen angenehme Schafshatz.

Tanja Bunke


Bei Sheep werden Sie mit Ihren Schafen oftmals an zeitlich völlig unterschiedliche Orte gelangen, wie hier die Steinzeit.

Kommentar



Tanja Bunke

Obwohl Sheep eine Menge Spaß bringt, erreicht es bei weitem nicht den Suchtfaktor von Lemmings. Manche Levels sind unübersichtlich, extrem schwer und gelingen erst nach etlichen Anläufen. Der fehlende Mehrspielermodus, der bei der PlayStation-Version enthalten ist, hätte dem Ganzen sicherlich einige Pluspunkte gebracht.

Sheep

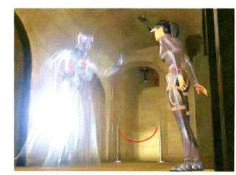
Mindestens:	P 166 MHz, 32 MB RAM
Sinnvoll:	P 200 MHz, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 pro CD
CD/HD:	518 MB/6-426 MB
Internet:	www.saveoursheep.com/
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Empire/KochMedia
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ohne

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Strategie
Testversion:	November
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	69%
Sound:	69%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	76%

» Sicher nichts für ernsthafte Strategen, aber für Leute mit Hang zum schwarzen Humor eine nette Abwechslung. «

The Final Curse



The Final Curse steht mit seinen pseudo-dreidimensionalen Räumen und ruckartigen Kamerafahrten in der Tradition von *Myst*. Wieder mal werden Tempelritter bemüht, um mit Artefakten die Apokalypse heraufzubeschwören. Als Agentin durchstreifen Sie den Pariser Louvre und versuchen, den Weltuntergang zu verhindern. Dabei reisen Sie durch vier Zeitzonen und lösen Rätsel, mit denen auch Adventure-Einsteiger gut zurechtkommen dürften. **ha**



Dracula 2



Dracula Resurrection hat der transsylvanische Graf anscheinend heil überstanden, und so muss Jonathan Harker in einem zweiten Abenteuer einen erneuten Anlauf machen, um seine geliebte Mina aus dem Bann des blassen Blutsaugers zu befreien. *Dracula 2* ist einer jener typischen französischen *Myst*-Abkömmlinge mit feiner Rendergrafik, Rundumblick und einfachen Rätseln. Das Gruselstück wendet sich vor allem an Einsteiger und Gelegenheitsspieler. **ha**



Aladdin Nasiras Rache



Nasira entführt Jasmin und den Sultan, schwingt sich selbst auf den Herrscherthron und lässt Aladdin steckbrieflich suchen. Als Aladdin müssen Sie mit Djinnis Hilfe zahllose Hindernisse überwinden, Münzen einsammeln und Gegner besiegen. Die Steuerung ist intuitiv, aber leider doch so komplex, dass Kinder überfordert sein könnten. Hauptmanko ist die mangelhafte Grafik. Außerdem vermiesten häufige Abstürze während unseres Tests den Spielspaß. **ag**

Mindestens: P200, 64 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Disney/Infogrames
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Action
Grafik: 26% Sound: 74%
Mehrspieler: —
Einzelspieler: 37%

El Dorado



Zwei tollpatschige Spanier suchen den Weg zu Ruhm und Reichtum und geraten beim Würfelspiel an eine Karte der Gold-Stadt El Dorado. Als blinde Passagiere schmuggeln sie sich nach Südamerika und machen dort nach vielen Rückschlägen ihr Glück. *El Dorado* ist ein nettes Cartoon-Adventure und das perfekte Geschenk für Kinder: Die Atmosphäre des gleichnamigen Zeichentrickfilms wird gut eingefangen und die Rätsel sind nicht zu schwer. **ha**



Colin McRaes Toyota Corolla (oben) gegen Pro Rallys Peugeot 206.

Fakten

Colin McRae 2.0
- 2 Spielmodi
- 82 Stecken
- 13 Original-Rallyewagen
- Tuningoptionen gut
- Schadensmodell gut

Wettfahrt der Giganten

Fakten

Pro Rally 2001
- 4 Spielmodi
- 32 Stecken
- 15 Original-Rallyewagen
- Tuningoptionen gut
- Schadensmodell sehr gut

Packender Zweikampf um die Pole-Position bei den Rennspielen: Hat Altmeister Colin McRae erneut die Nase vorn oder gelingt es Ubi Softs Pro Rally 2001, auf Platz 1 zu driften? Die Antwort erfahren Sie in unserem Vergleichstest.

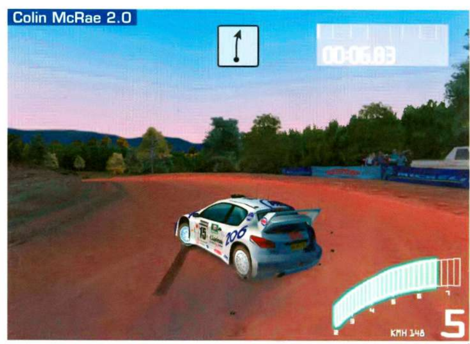
Die Spielmodi

Wie schon beim ersten Teil stehen in **Colin McRae 2.0** ein Arcade- und ein simulationslastiger und extrem realistischer Rallye-Modus zur Wahl. Bei Ersterem dürfen Sie mit maximal fünf Kontrahenten direkt auf einer Rennstrecke Ihrer Wahl antreten und um die besten Platzierungen fahren, wohingegen Sie im Rallye-Mode mit Ihrem Co-Piloten die anspruchsvollen Etappen meistern müssen. Insgesamt gibt es acht Rallyes in ebenso vielen verschiedenen Ländern.

Pro Rally 2001 setzt den positiven Trend des letztjährigen Ablegers konsequent fort. Die sinnvolle Fahrschule, einer der vier Spielmodi, verhilft nun auch Rennspiel-Laien zu raschen Erfolgserlebnissen. Beim Zeitfahren kämpfen Sie auf den einzelnen Etappen gegen die Uhr und im Arcade-Modus fahren Sie nicht wie beim Konkurrenten *Colin McRae* gegen eine Hand voll anderer Rallye-Craks, sondern gegen verschiedene Ghost-Fahrer, die es einzuholen gilt – spaßige Sache. Sahnestück ist der Meisterschafts-Modus mit seinen 24, in einzelne Etappen unterteilten, Rennstrecken.

Realismus

Das Streckendesign von **Colin McRae 2.0** stellt hohe Ansprüche an den Fahrer und sein mittels umfangreicher Tuningoptionen aufmotzbares Fahrzeug, erinnert aber noch immer ein wenig an den grafisch altbackenen Vorgänger mit seinen tapetenähnlichen Streckenbegrenzungen. Die Fahrphysik zählt mit Abstand zum Realistischsten, was das Genre zu bieten hat, kommt aber nicht ganz an das superbe Fahrgefühl von *Pro Rally 2001* heran. Egal, ob auf verschneiten Pisten, sandigen Wüstenstrecken oder schlammigen und verregneten Bergpässen:



Colin McRae 2.0 bietet die schönsten Wagenmodelle, dafür hat Pro Rally 2001 die bessere Landschaftsgrafik.

Kommentar



Christian Sauerteig

Selten ging es so eng an der Spitze zu, denn hier duellierten sich zwei wirklich hervorragende Spiele. Doch im direkten Vergleich muss sich Altmeister Colin McRae mit dem zweiten Platz begnügen. Aufgrund der besseren Grafik und der feineren Fahrphysik mit ihrem detaillierteren Fahrzeugmodell konnte Pro Rally 2001 auf der Zielgeraden noch vorbeiziehen. Doch egal, welches Spiel man sich nun gönnt, ein großartiges Spielerlebnis mit herrlicher Grafik, nahezu perfekter Steuerung und grandioser Fahrphysik versprechen beide Titel.

Die Boliden steuern sich jedes Mal anders. Wer tumb Vollgas fährt, kommt garantiert nicht weit. Das an sich gute Fahrmodell hingegen ist nicht ganz so revolutionär, da die fahrerischen Unterschiede zwischen den einzelnen Wagen viel zu gering sind. Die Steuerung geht gottlob butterweich und schön realistisch von der Hand, wobei die Wagen auf verschneiten Arealen etwas zu schnell ins Rutschen geraten.

Pro Rally 2001 simuliert das Rennerlebnis nahezu perfekt und einen Tick besser als *CMR 2.0*, das zwar auf den ersten Blick mehr Strecken als *Pro Rally 2001* bietet, Letzteres kontert dafür mit längeren und anspruchsvolleren Etappen. Die Streckenführung stellt garantiert jeden Rallye-Experten vor eine echte Herausforderung und sorgt außerdem dank der grenzenlosen Weitsicht für ein ganz anderes Fahrgefühl: Auch abseits der Strecke kann gefahren werden. Polygon-Wald-Tapeten sucht man vergebens. Wettertechnisch trumpft *PR 2001* genau wie *CMR 2.0* ganz groß auf, auch die Fahrphysik ist genauso gut. Das Fahrmodell hingegen ist um einiges besser geraten. Die 15 Rallye-Wagen, die in drei unterschiedliche Rennklassen unterteilt worden sind, steuern sich sehr viel differenzierter. *Colin McRae 2.0* bietet zwar minimal bessere Tuningoptionen, diesen Missstand gleicht *Pro Rally 2001* aber mit einem noch realistischeren Schadensmodell wieder aus.

Grafik und Sound

Colin Mc Rae 2.0 bietet zwar keine so schöne Landschaftsgrafik wie *Pro Rally 2001*, dafür sind die Modelle der einzelnen Autos im wahrsten Sinne des Wortes eine Glanzleistung. Zahlreiche Licht- und Spiegeleffekte sorgen für Begeisterung, was aber nicht vollends über die leicht veraltete und im Vergleich zu *Pro Rally 2001* etwas schlechtere Landschafts- und Streckengrafik hinwegtröstet. Der Motorensound klingt nahezu echt,



Die grenzenlose Landschaftsgrafik von Pro Rally 2001 ist mehr als beeindruckend. Schön: Der aufwirbelnde Staub.

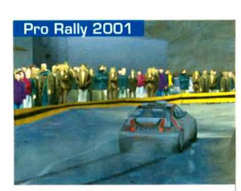
allerdings tönen auch alle Fahrzeuge so ziemlich gleich. Die Anweisungen des Co-Piloten sind verständlich und hilfreich. Dennoch wird derjenige, der dessen Hinweisen blind folgt, irgendwann im Graben landen.

Wow! Der Preis für die wohl atemberaubenste Grafik im Rallye-Genre geht ganz klar an **Pro Rally 2001**. Zwar ist das gute Wagen-Modell optisch einen Tick schlechter als das von *CMR 2.0*. Die schönen Staub-, Wasser- und Lichteffekte der Grafik-Engine machen diesen Nachteil jedoch mehr als wett. Absolut lecker ist jedoch die wunderschöne Landschaftsgrafik mit ihrer unglaublichen Weitsicht. Die endlosen und befahrbaren Weiten sind mit animierten Flüssen und Seen, historischen Bauwerken und schönen Dschungelwäldern verziert und laden förmlich zum Sightseeing ein, wenn da nicht die tickende Uhr am Bildschirmrand wäre …

Christian Sauerteig



Die enge Streckenführung sorgt des öfteren für ungewollte Crashs.



Auch bei Nacht muss bei Pro Rally 2001 gefahren werden. Die Zuschauer freut's.

Colin McRae 2.0

Mindestens:	PII 350, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1-4 PC, 8 LAN/Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	486 MB/145-665 MB
Internet:	http://www.codemasters.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Codemasters
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta von Nov.
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	82%
Sound:	83%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	85%

» Ein beinahe perfektes Rallye-Spiel, wenn da nicht auch noch Pro Rally 2001 wäre. «

Pro Rally 2001

PC Action GOLD

Mindestens:	PII 300, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1-2 PC, 8 LAN/Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	520 MB/475 MB
Internet:	http://www.prorally2001.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Pre-Master v. Nov.
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	87%
Sound:	84%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	87%

» Die neue Genre-Referenz! Schönere Grafik und bessere Fahrphysik sichern die Rallye-Meisterschaft. «

Sprint Cars



Der Nachfolger von *Dirt Track Racing* lässt Sie mit fast 300 km/h in so genannten „Sprint-Cars“ über die echten und eintönigen Ovalkurse der „World of Outlaws“-Rennserie brettern, die wohl nur Zuschauern des Eurosport-Nachtprogramms ein Begriff sein dürfte. Wie der Vorgänger bietet auch *Dirt Track Racing: Sprint Cars* einen unterhaltsamen Karrieremodus, ärgerlicher Weise aber auch dieselbe, leicht veraltete Grafik-Engine. **cs**



Autobahn Raser 3



Heute schon geblitzt worden? Auch beim dritten Streich der *Autobahn Raser*-Serie dürfen Sie auf deutschen Schnellstraßen (München-Wien, Bodensee-Region) und Städten (Hamburger Hafen, Frankfurter Flughafen) das Gaspedal nach Herzenslust durchtreten. Die Raserei wirkt optisch dürftig, ist fehlerhaft in Szene gesetzt und die unpräzise Steuerung sorgt für reichlich Frust. Highlight: Der mit Clint Eastwoods Synchronstimme sabbelnde Oberbulle. **cs**

Mindestens: P233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Davilex
Preis: Ca. DM 70,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 57% **Sound:** 61%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 49%

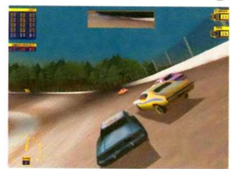
4 x 4 Evolution



Mit 30 klassischen Offroad-Fahrzeugen dürfen Sie über 15 nett designte Strecken kacheln. Wem das auf Dauer zu langweilig ist, der kann sein Glück auch im Karrieremodus versuchen und um Preisgelder fahren, mit denen sich Ihr Wagen merklich tunen lässt. Optisch fährt der Offroad-Raser vorne mit. Das nicht allzu realistische Fahrverhalten und die teils unpräzise Steuerung verhindern jedoch eine höhere Wertung. Für Fans allemal interessant. **cs**



Dirt Track Racing



Nach einem Jahr hat es die Sandbahnrennen-Simulation endlich über den großen Teich nach Deutschland geschafft. In dieser speziellen „Europa-Edition“ dürfen Sie mit den 800-PS-starken Stock-Cars auf 30 wenig abwechslungsreichen europäischen Rennparcours Gas geben. Herzstück des Spiels ist der Karrieremodus, bei dem Sie um Preisgelder, neue Autos und Tuning-Optionen fahren. Ärgerlich: Die etwas altbackene Grafik. **cs**



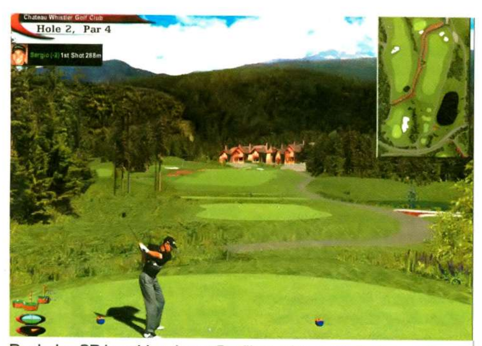
Links LS 2001



Ein gelungenes Comeback feiert die alte und neue Referenz des digitalen Golfsports. Beschwerten sich die Fans bei den beiden Vorgängern mit Fug und Recht über eine gewisse Innovationsarmut, tischt Access neben dem heiß ersehnten und generalüberholten Kurs-Editor auch zahlreiche Detailverbesserungen und eine überarbeitete Grafik-Engine auf, die endlich auch 3D-Karten unterstützt und somit um einiges besser ausschaut. Mit 14 Profi-Golfern darf auf sechs neuen und reizvollen Kursen mit den drei gewohnten Schlagvarianten eingelocht werden. Sogar die Ballphysik wurde noch einmal verbessert und die Zahl der Spielmodi auf beeindruckende 35 erhöht, inklusive gewohnt guter Mehrspieler-Optionen. Einziges Ärgernis: Im Gegensatz zu den bisherigen *Links*-Spielen können keine alten und für teures Geld erworbenen Kurse mehr ins Spiel integriert werden.

Christian Sauerteig





Dank der 3D-beschleunigten Grafiken wirken die Golfer weniger Kantig und die Texturen weicher.

Links LS 2001

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 PC, Internet, LAN, Modem (1Sp./CD)
CD/HD:	685 MB/95-630 MB
Internet:	www.microsoft.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Access/Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Golfspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	88%
Sound:	82%
Mehrspieler:	90%
Einzelspieler:	87%

» Das beste Links LS aller Zeiten! Für Fans des digitalen Golfsports ein Pflichtkauf. «



Starship Troopers


Eine Gruppe MI Troopers stürmt auf diese Bugartillerie zu.

„Hunde wollt Ihr ewig leben?" Mit derartigen Kampfrufen schicken Sie als Offizier der mobilen Infanterie Ihre Truppen ins Gefecht gegen die „Bugs". Die Atmosphäre des Films *Starship Troopers* bleibt größtenteils auf der Strecke, da Sie nur von Einsatz zu Einsatz gescheucht werden. Die Missionen sind dafür recht abwechslungsreich. Eine Blöße gibt sich das Spiel bei der unglücklich geratenen Steuerung und der Wahl der Kameraperspektive. Außerdem dürften Sie eine Speicherfunktion schmerzlich vermissen, da Sie viele Missionen selbst wegen kleiner Fehler komplett neu spielen müssen. **ag**



Motocross Mania


Lenker vorn: In der richtigen Haltung landet es sich besser.

Motocross Mania kommt aus der Werkstatt der Entwickler von *Extreme Biker*. Mit Wettbewerben wie Freestyle, Baja, Supercross und Motocross, Stunts, drei Rennklassen sowie Meisterschafts- und Mehrspieler-Modus sind alle Elemente für ein gutes Motorrad-Rennspiel enthalten. Und um nicht um den heißen Brei zu reden: Für Motorrad-Freaks ist das Spiel kein Fehlkauf. Sogar an den Böcken darf geschraubt werden, um neben Leistung neue Zweiräder und Strecken herauszukitzeln. Viele Pisten sind aber eintönig geraten: Mit schön animierten Fahrern allein gewinnt man keinen Sturzhelm mehr. **jh**



Rollerboy

Die Animationen der Skater sind flüssig und wirken überaus realistisch.

Mit der erfrischend abwechslungsreichen und verdammt unterhaltsamen Umsetzung des Konsolenkrachers Tony Hawk's Pro Skater 2 rockt Activision nun auch den PC. Wir verraten Ihnen, warum THPS2 so richtig phatt ist.

Unzählige Stunts und Sprünge können kombiniert werden, was einiges an Übung erfordert.

Und los: Ein Tastenklick hier, ein Tastenklick da und schon vollführt Tony ein paar spektakuläre Stunts wie 360-Grad-Ollies oder 180-Grad-Nollies – ist ja eigentlich ganz einfach und auch die Steuerung des zweiachsigen Holzbretts geht erfreulich leicht von der Hand. Doch keine Panik, später wird das Ganze noch um einiges anspruchsvoller und facettenreicher. Nach der „Trainingsrunde" müssen Sie nämlich mit Ihrem selbst erstellten Skater im Karrieremodus um Punkte und Geld fahren. Letzteres benötigen Sie zum Kauf von besserer Ausrüstung und, um neue Kurse freizuschalten. Mit der Zeit entdeckt man immer wieder neue und spektakulärere Stunts, die es mit fortschreitender Spieldauer in immer kürzeren Zeitintervallen zu meistern gilt. Dies kostet zwar einige Übung, macht aber auch einen Heidenspaß. In späteren Levels müssen dann sogar diverse Sprünge und Stunts kombiniert werden, um die nötigen Punkte in der vorgegeben Zeit einzufahren.

Jump, Jump!

Die einzelnen Levels unterscheiden sich merklich und bieten reichlich Abwechslung. Egal ob in einem alten Flugzeughangar, einer Stierkampfarena oder Venice Beach – zahllose Extras, Gefahren und versteckte Abkürzungen hält jeder Schauplatz parat. Auch grafisch macht die spaßige Skateboard-Action einen guten Eindruck. Die Animationen der Fahrer sind geschmeidig und wirken selbst bei den wildesten Stunts realistisch. Der fetzige Soundtrack sorgt für zusätzliche Atmosphäre, was will man mehr? Vielleicht noch einen Streckeneditor? Kein Problem, auch den gibt es obendrein, so dass unterm Strich eines der spaßigsten und motivierenden Sportspiele des Jahres herausspringt. Und mal ehrlich, wer hätte das von einer Konsolenumsetzung erwartet?

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Endlich mal eine richtig gute Umsetzung eines richtig guten Konsolenspiels – das rockt! Das Erlernen immer neuer Moves, Tricks und Kombinationen bereitet einen Heidenspaß und der motivierende Karrieremodus mit seinen abwechslungsreichen Levels sorgt für lang anhaltenden Spielspaß. Für mich ist Tony Hawk 2 die positivste Überraschung dieses Monats.



Tony Hawk´s Pro Skater2



Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1-8 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	413/360-510MB
Internet:	http://www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Neversoft/Activision
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschr.

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	gut
FFeedback:	gut
Grafik:	81%
Sound:	88%
Mehrspieler:	86%
Einzelspieler:	84%

» Echt phatt! Eine erfrischend gute Alternative zum ganzen Einheitsbrei im Genre! «


„... und was spielst du heute?"
Für einen guten Start in den Tag
PC Games
COLLECTION2
10 VOLLVERSIONEN
NEU!
Mit 10 wichtigen Inhaltsstoffen für das Wohlbefinden
PC Games Collection 2:
Mit 10 wichtigen Vollversionen
für das Wohlbefinden.
Zusammengestellt und geprüft von:
INFOGRAMES
PC CD
Weitere Infos unter www.electronicarts.de

Hunde, wollt ihr ewig fliegen?

Die B17 war das Arbeitspferd der Alliierten-Luftangriffe im Zweiten Weltkrieg: zehn Männer in einer Blechbüchse, gehetzt von Jägern, wehrlos im Flak-Feuer. Jetzt können Sie Pulverdampf, Schweiß und Angst förmlich riechen.



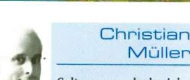
Eine B17-Staffel fliegt durch Flak-Feuer. Bei Bodendetails, Wolkenschichten, Lichtreflexionen und dem detaillierten Schadensmodell zeigt die hochmoderne Grafik-Technologie von B17 2 ihre ganze Stärke.

Diese eingeschworene Gemeinschaft steht im Mittelpunkt von Microproses Flugsimulation. Sie selbst können alle zehn Positionen im Bauch des Bombers übernehmen: Pilot und Kopilot, Navigator, Bombenschütze, Funker oder einen von fünf Richtschützen. Richtiges Crew-Management ist ausschlaggebend für den Erfolg Ihrer Karriere. Kümmern Sie sich nicht um Ihre Leute, sinkt deren Moral und Leistungsfähigkeit schnell. Übernehmen Sie aber jede einzelne Position, steigt die Lernkurve der Crew-Mitglieder. Clevere Benutzermenüs lassen Sie an Bord schnell von Position zu Position springen, Befehle erteilen oder die Sache selbst in die Hand nehmen. Neben jeweils sechs Trainings-, historischen und Schnellstart-Missionen bildet die große Kampagne das Herzstück. Beginnend im Jahr 1943, können Sie sowohl als Bomber- als auch als Geschwader-Kommandant spielen. Letzterer hat neben den Einsatzflügen auch die Aufgabe, jede Mission in allen Details zu planen. Die Kampagne ist dynamisch, das heißt, sie entfaltet sich in einem Missionsbaum je nach Ihrem Einfluss auf das militärische Gesamtbild. Ein unabschätzbarer Wiederspielwert ergibt sich aus der Vielzahl der möglichen Ereignisse. Zwei identisch verlaufenden Missionen werden Sie nicht begegnen.

Optische Leckerbissen

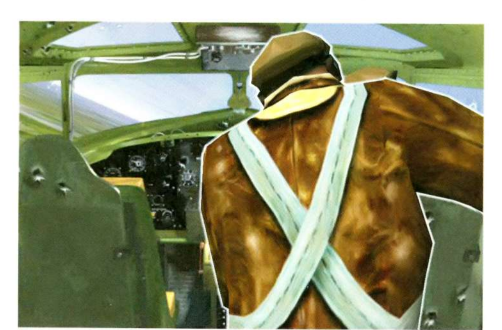
Ganz hervorragend ist die Grafik: Flugzeughüllen reflektieren Sonne, Wolkenschichten gleiten vorbei, tief unten sind Küstenlinien und die Schaumkronen der Brandung zu sehen. Über Land erkennen Sie Baumlinien und Häuserzeilen fast dreidimensional – Bump-Mapping und T&L-Unterstützung sei Dank. In Verbindung mit der eindringlichen Soundkulisse und Sprachausgabe können Sie in *B17 2* die Geschichte des Luftkrieges in aller Intensität erleben. Nur: Heute ist es ein Spiel. **Christian Müller**

Kommentar



Christian Müller

Selten zuvor habe ich eine historische Flugsimulation so intensiv erlebt. Nach European Air War hat Microprose wieder einen tollen Job gemacht. Mankos gibt es in Sachen Missionsplanung und Bodenmanagement: Gerade Genre-Neulinge werden hier allein gelassen. Außerdem wurde auf den angekündigten Mehrspielermodus verzichtet. Ansonsten sei dieses Meisterwerk jedem ans Herz gelegt, der über die entsprechende Hardware-Power verfügt.



Crew-Management: Der Kopilot ist verletzt und der Pilot will sich um ihn kümmern. Jetzt ist die B17 aber führerlos. Befehligen Sie besser den Navigator oder Funker zur ersten Hilfe.

B17 Flying Fortress 2

Mindestens:	PII 300, 128 MB RAM, Win 9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D, T&L-Unterstützung
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	482 MB/700 MB
Internet:	www.b17flyingfortress.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Wayward/Microprose
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Hist. Flugsimulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	85%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	88%

» Die Flugsim des Jahres: spannend und sauschön, aber anspruchsvoll für Mensch und Maschine. «

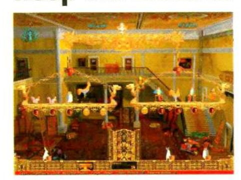
Meister Trainer



Auch mit Bayerns Coach Ottmar Hitzfeld auf der Verpackung gelingt es dem wohl englischsten aller Fußballmanager nicht, verlorenen Boden zu *Anstoß* und Co. gutzumachen. Die viel zu textlastige Menüstruktur des *Championship Managers Season 00/01* alias *Meister Trainer* mag auf der Insel gefallen, deutsche Spieler werden aber nach wie vor zu Recht die viel zu umständliche Menüstruktur und die dürftigen Spielberechnungen monieren. **cs**



Keep the Balance



Sprichwörtlich die Waage halten müssen Sie bei *Keep the Balance*. In sieben Welten mit jeweils zehn Levels versuchen Sie, beliebige Figuren per Tastendruck in die dafür vorgesehenen Waagschalen zu befördern. Diese Figuren sind mit Gewichtspunkten versehen, die sowohl im positiven wie auch im negativen Bereich liegen. Aber Vorsicht: Ein frecher Joker legt sich gehörig ins Zeug, um Sie aus der Balance zu bringen. **tabu**



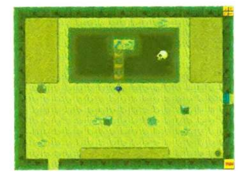
Euroleague Football



„Manager und 3D-Fußball", verspricht die mit dem RTL-Logo verzierte Packung – und tatsächlich, neben dem etwas textlastigen Manager-Part lassen sich die Spielszenen nicht nur in dürftiger und ruckeliger 3D-Grafik betrachten, sondern man darf sogar selbst seine eigenen Kicker übers Spielfeld lenken. Die Steuerung ist hierbei jedoch eine mittlere Katastrophe und auch die Gegner-KI ist ziemlich schlecht. In diesem Genre gibt es Besseres! **cs**



Simon the Sorcerer's Game Pack



Rausholen, was geht: *Simon the Sorcerer's Game Pack* will Ihnen das Geld aus der Tasche ziehen! Wenn es wenigstens eine Sammlung mit den ersten beiden Simon-Adventures wäre! Aber nein: das steinalte *Simon 1* wird kombiniert mit einer ebenso antiken *Sokoban*-Variante (*Swampy Adventures*), einem Tamagotchi-Dämonen und zwei weiteren billigen Geschicklichkeitsspielchen. Läppische Gimmicks zu *Simon 3D* retten da auch nix mehr. **ha**



Big Brother 2



Über die TV-Show kann man geteilter Meinung sein, über dieses Machwerk (oder besser: „Schnarchwerk“) nicht. Der bemitleidenswerte Käufer muss vier peinliche Minispiele zocken, wobei das tatsächliche Hauptziel vermutlich darin besteht, nicht einzupennen. Geschirr fangen (Bild) oder auf Schiebepuzzles klicken? So was macht höchstens Masochisten Spaß. Mal ehrlich: Schlaftabletten kriegen Sie in der Apotheke preisgünstiger. **hfr**



Mindestens: P133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Genre: Geschicklichkeit/Denkspiel
Grafik: 11% **Sound:** 8%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 7%

Hugo 8



Grinse-Hugo soll zu seiner Schnalle Hugoline und ihren drei Plärrzwergen gelangen, weil diese gefangen sind. Bei vier Geschicklichkeitsübungen müssen Sie ab und zu stupide eine Taste drücken, um z. B. Affen auszuweichen (Bild). Ferner gibt es eine *Mahjong*-Variante und einen *Stratego-Mastermind*-Mix für Schmalspurhirne. Kinder mögen den Dämlich-Troll lustig finden. Den meisten darf Hugos Alte und das Simpelprinzip gestohlen bleiben. **hfr**

Mindestens: P166, 16 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: ITE Media / NBG
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Action/Denkspiel
Grafik: 38% **Sound:** 44%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 23%

Pulleralarm



Sie steuern Stefan „Das Gebiss“ Raab, sollen möglichst viel Bier saufen und wie bei *Pac Man* nicht mit Gegnern (z. B. Lara Croft, Bild) kollidieren. Drückt die Blase, müssen Sie rechtzeitig pullern. Videos aus *TV Total* lockern das Ganze auf. Für Fans witzig, aber einfachst gestrickt, eintönig und viel zu kurz! Weil der lustigste Level nicht im Spiel enthalten ist (fies: nur als Extra im Internet), haben wir ihn auf die CD (Tools) gepackt. **hfr**



Mindestens: P166, 16 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Westka/CDV
Preis: Ca. DM 40,-
Genre: Action
Grafik: 30% **Sound:** 61%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 35%

RTL Skispringen 2001



Pünktlich zum Start der neuen Saison gleitet der zweite Teil von RTLs Skisprungsimulation die Schanze hinunter. Auf 16 originalgetreu nachgebildeten Hüpftürmen wollen 72 Computergegner herausgefordert werden. Grafik, Steuerung und Bewegungsabläufe wirken nun realistischer und die erweiterten Management- und Trainingsoptionen sorgen für reichlich Kurzweil. Auf Dauer ist der Spaß allerdings etwas zu eintönig, Wintersportfans wird's gefallen. **cs**



Mindestens: P266, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: VCC/RTL Television
Preis: Ca. DM 60,-
Genre: Sportspiel
Grafik: 75% **Sound:** 59%
Mehrspieler: 66% **Einzelspieler:** 70%

Wer wird Millionär?

Dem unerklärlichen Quizshow-Boom im deutschen Fernsehen wird nun auch Eidos mit dem offiziellen Spiel zu Günther Jauchs erfolgreicher Raterunde gerecht. Zwar ohne Jauch, dafür aber mit Tom Sellecks Synchronstimme. Der Spielablauf ist identisch zum TV-Vorbild, sogar mit vier Leuten kann das unterhaltsame Quiz an einem PC gespielt werden. Dennoch kommt nicht ganz so viel Spaß wie bei *You don't know Jack* auf.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Okay, ich gestehe. Ab und wann gucke ich ganz gerne Günther Jauchs Show und musste feststellen, dass die Fragen in der PC-Version gerade zu Beginn um einiges härter sind als im Fernsehen. Oder können Sie mir für 300 DM sagen, wie der Clown hieß, der mit seiner Seifenblasennummer im Zirkus Roncalli berühmt wurde? Wohl nicht. Von solchen Mängeln abgesehen, macht's mir durchaus Spaß, Fans sowieso.



Hmm, also Katakombe und Katalysator bestimmt nicht! Aber ob nun Kataklase oder Katafalk? Zum Glück gibt's noch die drei Joker.

Wer wird Millionär?

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win9x/2000xx
Sinnvoll:	P266, 32MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, dig. Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-6 an einem PC
CD/HD:	245 MB/185 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Timeline/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Nicht ganz so spannend wie im Fernsehen, Fans der Show werden wahrscheinlich begeistert sein. «

Genre:	Denkspiel
Testversion:	Beta vom November
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	55%
Sound:	80%
Mehrspieler:	73%
Einzelspieler:	65%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911/2872-150 (13-17 Uhr)
Fax: 0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)

PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck

Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-345
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

ANZEIGENBERATUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)

ANZEIGENMARKETING/ LESERDATEN:
Claudia Rudolph (-143)
Anja Krauß (-345)

ANZEIGENGRAFIK:
Sabine Klier (-138)
Kirsten Krümmel (-138)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 2000: 119.477 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Die PC ACTION 02/2001 erscheint am 17. Januar 2000

Spielerforum

Exklusiv auf der PC-Action-DVD: Jeden Monat das große Spielerforum-Archiv mit über 600 MB Tools für Ihre Lieblingsspiele!!!



Neu im Spielerforum: Elite Force und E-Sport

Inhalt

Age of Empires 136
Die Azteken, Mönche in Age of Kings, Die neuen Ensemble-Zufallskarten

Anstoß 3 CD-ROM/DVD
Neues aus dem Hause Ascaron Fancorner in neuem Gewand Tipps&Tricks-Trainingsplan Trainerbiographie

Command & Conquer 138
Red Alert 2 INI-Editor, FinalAlert/FinalSun, Mehrspieler-Karten, Netplayer mit Alarmstufe-Rot-2-Support

Diablo 2 128
Battle.Net erneut gehackt, Herbstliche Probleme im Battle.Net, Sturm auf die Ladder-Spitze, Account-Diebe unterwegs, Zweiter Geheim-Level?, NPCs in der Expansion, Neue Ausrüstung

Die Siedler 3 144
Siedler 4 verschoben, Betatest gestrichen, Die Siedler gibt es jetzt auch als Comic

Die Sims 142
Neuigkeiten um Blueprint, Tools, Tools, Tools, Auf der Jagd nach dem Clown, Kommende Sim-Spiele

E-Sport 126
Was ist überhaupt E-Sport?, Wie hat sich E-Sport entwickelt? E-Sport-Sponsoring, E-Sport-Surftipps, E-Sport-3D-Action-Clans

Everquest CD-ROM/DVD
Kostbares Geschmeide, Kostspieliges Hobby

FIFA 2001 134
FIFA 2001 – Nur ein Update oder mehr?, Gewinnspiel Tor des Monats, FML – Aktuelles

Flugsimulationen: CFS 2 CD-ROM/DVD
Der „Rächer", ZERO fliegen!, Erfahrungsbericht von Mission Tsili Tsili '43

Grand Prix 3 132
Endlich vernünftige Strecken?, Probleme mit dem GP3-Patch, GP3-Master

GTA 2 133
GTA 3 bestätigt!, GTA 2: Berlin, PC-Action-Karten-Wettbewerb

Half-Life 120
Neuer Mod: Front Line Force, Cheater-Alarm, Falsche Waffennamen, PKillers-Mod, Tipps für den Download

Need for Speed 130
Vorsicht Falschmeldungen, Warum so kompliziert? Deutsche NFS-Liga kommt ins Rollen, NfS4-Mod: Alternative Routes, Screenshot des Monats, NFS-Clans

NHL 2001 CD-ROM/DVD
Fehlerteufel, So geht's! Regel-Kunde, Ligatratsch

StarCraft 140
Der ClanPlanet, StarCraft 2, Ein Spieler in Korea

Star Trek Voyager: Elite Force 124
Eine Community entsteht, Wie gehe ich an eine Map? Tipps zum Mapdesign

Ultima Online CD-ROM/DVD
UWO:Origin – Überblick, Charakterentwicklung, UWO:Origin – Ausblick

Unreal Tournament 122
Kein Herz für unfaire Spieler, Tag der Abrechnung: mTwlpca fordert ••DD••

Auf der Cover-CD

Age of Kings
Sieben neue Zufallskarten zu Age of Kings direkt vom Entwickler Ensemble Studios

Anstoß 3
Traumhafte Konditions- und Frischewerte mit den neuen Trainingsplänen

Command & Conquer
Red Alert 2 INI-Editor, FinalSun, FinalAlert, Final°-DLLs, Alarmstufe-Rot-2-StrEdit, Karten Double Side und Komm Doch, Red-Alert-2-Deezire-Mod

Diablo 2
Diablo 2 – Modifikation: Kagero-Mod

Die Sims
Blueprint Alpha, Blueprint Texturen, Simplorer, TheSims Edit für Das Volle Leben, Start-Screens

Die Siedler 3
Siedler-4-Film vom Dunklen Volk

E-Sport
UT-Demos von TeamDM-Spielen mTwlpca gegen NBF und NUB, CS-Demo (1.0) zum richtigen Strafe-Jumping

FIFA 2001
Tor-des-Monats-Spielstände, Stadien, Schuhe, Werbebanden, Schuhe und Zuschauer für FIFA 2001

Flugsimulationen: CFS 2
Add-On Flugzeug Grumman TBM Avenger, Mission-File für den Tsilli Tsilli Einsatz

Grand Prix 3
Editoren: GP3 Master und GP3Edit V1.13, Arrows-Lenkrad, Neue Texturen für Rasenflächen, Strecken und Motorschaden

GTA 2
Karte des Monats (GTA 2), Drei neue Fahrzeuge (GTA 2), GTA-2-File-Editor, GTA 2 Multimap, Somewhere Beta 2 (GTA)

Half-Life
Counter-Strike 1.0, Botpack 7.5, Botlauncher 1.1, Half-Life Proxy 1.0 (Update!)

Need for Speed
Audi A6 4.2 V8, Corvette Stingray, Audi S2, AC Cobra alle (NfS 4), Autobahn (NfS: Porsche)

NHL 2001
Die aktuellsten Aufstellungen für NHL 2001

StarCraft
Broodwar-Karten: World War und The Shield

Star Trek Voyager: Elite Force
Padman Paket mit Map, Model und Skins, CTF-Map ctf_spyglass

Unreal Tournament
Unreal Fortress, DM-Synapse, DM-Seraphim

Half-Life

Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und über alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt
Alias mTw|Speiky
18 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Obwohl die PC-Action-Masters-Turnierserie erst jetzt aus den Startlöchern kommt, bin ich gespannt, wer im Finale in Nürnberg dabei ist. Besonders freue ich mich, dass wir mit unserem mTw|pca-Team schon die ersten sechs Punkte kassiert haben."

Frontline Force: Der Gegner hat unser Versteck entdeckt. mit aller Macht versuchen wir, die perfekte Scharfschützenposition auf dem Hausdach zu verteidigen.

Neu: Front Line Force

Half-Life-Mods gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Doch nur wenige von ihnen schaffen es, bekannt zu werden. Dem neuen Mod *Front Line Force* ist dies verdientermaßen gelungen. Es gibt bereits eine Menge Server, auf denen er online gespielt werden kann. *FLF* ist eine Art Mischung aus *Team Fortress Classic* (*TFC*) und *Counter-Strike*. Das Schadensmodell ähnelt dem von *TFC*, weil Sie gehörig Feuerkraft benötigen, um einen Gegner niederzustrecken. Wenn Sie sterben, müssen Sie nicht wie etwa bei *CS* bis zum Ende der Runde warten. Nach Ablauf einer kurzen Zeit (meist fünf bis zehn Sekunden) können Sie sich wieder ins Gefecht stürzen. Teamplay spielt bei *FLF* eine wichtige Rolle. So erhält ein Spieler, der sich in einer Gruppe mit Teamkameraden befindet, einen Bonus – im Gegensatz zu einem Spieler, der sich alleine



Wie man sieht, sind die Gesichtszüge in Frontline Force sehr detailliert und ähneln denen der TeamFortress2-Models.


FLF: Wir haben uns auf die Lauer gelegt – und schwups, läuft uns der Gegner in die Arme und guckt recht verdutzt.

Außerdem

/// Cliffe vom *Counter-Strike*-Team hat die **offizielle CS-Seite** cs.net mit einem **neuen Design** versehen. Die Seite wirkt heller und funktioniert problemlos mit niedrigen Auflösungen. /// Das Servertool **CS Server Stats** gibt es jetzt in der **Version 1.0**. Mit diesem Tool kann man über ein Perl-Script die Serverstatistik auf eine Internetseite anzeigen lassen. Mehr auf www.amateur-hour.net /// Nach mehr als drei Jahren Entwicklung und mehrmaligem Engine-Wechsel hat es Rewolf Software (http://www.rewolfsoftware.com/) endlich geschafft! Die Master-CDs zu **Gunman** werden produziert und an die Presswerke verschickt. Zu **Weihnachten** werden wir wohl zocken können. /// Auf www.tfc-germany.de wird zurzeit ein Nationalteam zusammengestellt, das gegen andere Länder spielen soll. /// Die **Seite des Hostile Assault Mods** (www.chaosrealm.com/ha-mod) ist endlich **online**. Es handelt sich um einen **Team-Fortress-2-Mod**, der bis jetzt sehr viel versprechend aussieht. ///

auf die Jagd nach Frags (Abschüssen) macht.

Anspielen!

Front Line Force ist ein gelungener Mehrspieler-Mod, der es auf jeden Fall wert ist, angespielt zu werden. Er kann zwar einem Klassiker wie *Counter-Strike* nicht ganz das Wasser reichen, gehört aber zweifellos zu den besten Erweiterungen, die Sie für *Half-Life* kriegen können. Jede Menge neuer und origineller Ideen sorgen für nette Abwechslung. Vor allem die Betonung auf das Teamplay fällt positiv ins Gewicht. Leider bekamen wir vom Hersteller keine Freigabe für unsere CD. Ein Download ist unter www.cfgn.net/files/files/frontline1.exe möglich.

Cheater-Alarm

CS 1.0 steht in Deutschland kaum in den Läden (oder findet sich bei uns auf der Cover-CD), schon gibt es die ersten Cheats. Noch vor einigen Wochen hatten die Entwickler versprochen, das Schummeln so weit wie möglich zu unterbinden. Gerüchten zufolge soll Valve sogar einen Experten eingestellt haben, der in den vorigen Versionen „cheats" und „hacks" programmierte. Hoffentlich bekommen Chefprogrammierer Gooseman und sein Team das Problem des unfairen Spielens möglichst schnell in den Griff.

Waffennamen falsch

Für alle, die eine *CS*-Kaufversion besitzen, gibt es ab sofort einen Trick, die aus urheberrechtlichen Gründen verfremdeten Waffennamen wieder in den Originalzustand zu bringen: Mit einer kleinen txt-Datei, die Sie unter http://62.104.23.197/files/downloads/19/78_Titles.zip bekommen. Aus den gleichen Urheberrechtsgründen konnten wir das File leider nicht auf die CD packen.

Tipps für den Download

CS-7.1-Models jetzt 1.0-tauglich
Download Mirror: www.emuxman.de/cs/b7_models.zip

Ihnen gefallen die Models von *CS 1.0* nicht und Sie wollen wieder die guten, alten Figuren der Beta 7.1? FLP hat sich die Mühe gemacht und alle alten Spieler-Modelle der Beta 7.1 für die neuen Animationen konvertiert.

TFC-Patch
Download Mirror: www.real.com/games/teamfortress/index.html

Der Patch für die allein laufende Version von *TFC* wurde veröffentlicht. Sie updatet die Version von 1.5.0.0 auf 1.5.0.1. Die Datei File finden Sie zwecks Download bei Real.com.

Firearms 2.4 da!
Download Mirror: http://firearmsmod.krawall.de/downloads/fa/fa_rc24_patch.exe

Die aktuelle Version des Firearms-Mod: Wieder wurde versucht, die zahlreichen Bugs zu beheben. Außerdem gibt es ein neues Spieler-Model. Sie finden den Mod auch auf unserer DVD.



Auf CD-ROM

Counter-Strike 1.0
Der beliebteste Mod in der aktuellsten Fassung.
cs10.exe

Botpack 7.5
Die aktuellste Sammlung an Computergegnern.
botpack75.exe

Botlauncher 1.1
Mit der neuen Version können Sie ihre Bots jetzt auch mit *CS 1.0* starten.
full.exe

Half-Life Proxy 1.0 (Update!)
Mit diesem kleinem Programm können Sie im Netzwerk mit nur einem an das Internet angeschlossenen PC im Internet spielen.
hlproxy10.zip

zusätzlich nur auf DVD
Mods: Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0, Crash, The Evil Thing, Mission of Mercy, Deliverance, The Long Night, Little Skycraper of Horrors; Maps: cs_assault2k.



Der PK-Mod erinnert leicht an Men in Black. Mit der Schrotflinte kämpfen wir uns den Weg frei.

PKillers Mod

Der neue Mod *PKillers* befindet sich zurzeit noch in den Anfängen. Er soll wahrscheinlich Agenten und Gangster als „Hauptdarsteller" beinhalten. Auf der entsprechenden Homepage (www.planethalflife.com/pkillers) können Sie sich noch ein paar Screenshots der Waffen angucken. Wir werden Sie natürlich darüber auf dem Laufenden halten.



Unreal Tournament

Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter alias Mr.PayDay<TJBz>
24 Jahre, Student in Hamburg
http://www.jerkyz.de
ICQ #35782617

„Wieder einmal dürften die UT-Zocker EPICs Bauernopfer sein: Die Game Of The Year-Edition soll der Grund sein, warum gegen den Aimbot von Herstellerseite aus nichts unternommen wird. ‚Kompatibilitätsgründe' sagt EPIC. Ich sage: wirklich armselig."

Heute schon gelacht? Bei solchen Skins ist dem Spieler sicher nicht zum Lachen zu Mute. Trotzdem bringen gerade diese verrückten Texturen eine Menge Abwechslung ins Spiel.

Kein Herz für unfaire Spieler

Nach nunmehr bald drei Jahren *Unreal* und *Unreal Tournament* (*UT*), ist eine Ära vorbei und ein neues Zeitalter beginnt: Der Kampf gegen die Schummler (Cheater). Bisher – so dachte man – sei *UT* gegen jegliche Form von Unfairness, die von Hilfs- und Schummelprogrammen ausgeht, immun. Aber seit dem Sommer sind derartige kleine Programme (genau genommen .u-Dateien, also Mutatoren) im Umlauf. Große Entrüstung rief im November der so genannte FUNBOT hervor. Dieser zielt automatisch und hält das Fadenkreuz permanent auf den Gegner, daher wird er auch Aimbot genannt. Einmal installiert, sind Headshots mit der Sniperrifle kein Problem mehr, die Minigun mäht alles nieder und das Sekundärfeuer der Pulsegun ist effektiver denn je, kurz: Sie sind mit dem FUNBOT quasi unbesiegbar. Ein Mod wie InstaGib verkommt aufgrund des FUNBOTs zur Farce, da jeder Schuss ein Treffer ist. Nunmehr können Sie gleichzeitig *UT* zocken und Videos schauen oder das Geschirr spülen, da Sie ja doch jedes Spiel gewinnen. Selbst bei einer schlechten Verbindung auf den

Auf CD-ROM

Unreal Fortress
Die Antwort auf Team Fortress für alle UT-Fans?!
UnrealFortress199.exe

DM-Synapse
Eine interessante DeathMatch-Map von ruineR
DM-Synapse.exe

DM-Seraphim
Klasse DM-Map von Faceless
DM-Seraphim.exe

zusätzlich nur auf DVD
UT Bonuspack, UT Inoxxpack, UT Mod Excessive, Chaos UT Beta, Mutatoren-Sammlung, Unreal4Ever, Infiltration 2.71, TacticalOps1.5, Unreal Fortress

Ein Spielermodell aus Unreal Tournament für die PlayStation 2, das auf den ersten Blick grafisch beeindruckt. Wie es jedoch im eigentlichen Kampfgeschehen aussehen wird, bleibt zurzeit eine offene Frage.



Gewaltige Zerstörungskraft: Mit der Combo der Shock-Rilfe, in Spielerkreisen auch als ASMD bekannt, wird selbst das Geschoss des Redeemers binnen weniger Sekunden ausgelöscht.



Die Pulsegun ist eine der unterschätztesten Waffen in Unreal Tournament. Auf Maps wie Morpheus jedoch, die niedrigere Gravitation besitzen, im Infight das ultimative Killerwerkzeug.

Servern weist der Bot noch hervorragende Trefferquoten auf. Da der Bot mit fast jeder Suchmaschine im Internet gefunden werden kann, ist ein Missbrauch absehbar. Natürlich wird jeder Spieler, der erwischt wird, behaupten, er würde dieses Programm nur „testen". Dass dieser Umstand jedoch pure Schummelei bedeutet, kann das Ende spaßiger Spiele auf den so genannten „Free For All"-Servern bedeuten. Auf diesen frei zugänglichen Servern wird ein faires Spiel ohne Schutzmechanismen kaum mehr möglich sein.

Verständlicherweise war der Sturm der Entrüstung innerhalb der *UT*-Gemeinschaft groß. Stille dagegen von EPIC. Keine Stellungnahme, nicht ein einziger Kommentar war den Verantwortlichen dieses Chaos wert, nicht einmal nach den Petitionen der Spieler, die Sie unter (http://aimbots.do.not.0wn.org) und (www.time2die.de/anti/eintragen_anti.php) finden. Wieder einmal müssen sich die Spieler selbst helfen. Glücklicherweise hat Dr.Sin, ein UnrealScript Programmierer, einen Mutator namens Client Side Hack Protection (CSHP) geschrieben (www.creativecarnage.com/unreal/files). CSHP wird auf den Servern installiert und von den Clienten (nämlich *UT*) des Spielers heruntergeladen. Der Mutator ist in der Lage, alle Skripte, Programme usw. zu entdecken, die jemand für *UT* installiert hat, wie eben den genannten FUNBOT. Die Folge ist, dass die Spieler beziehungsweise die Clients ruckzuck vom Server fliegen. Leider ist CSHP der zurzeit einzig wirksame Schutz, wobei fraglich ist, ob nicht auch dieser umgangen werden kann. Sinnigerweise sollte CSHP also programmtechnischer Bestandteil des nächsten *UT*-Patches werden, doch EPIC spielt wieder mal die Drei-Affen-Tour (nichts hören, nichts sehen und nichts sagen). Die *UT*-Gemeinschaft kann nur noch mit den genannten Unterschriftaktionen appellieren und die Administratoren darum bitten, CSHP zu installieren. Hoffen wir mal, dass die Mehrheit der Spieler ehrlich ist und ohne den Schummel-Mod spielt. Wir werden Sie über weiter Fort- oder Rückschritte auf dem Laufenden halten.

Tag der Abrechnung: mTw/pca versus ••DD••

Seit Monaten wird diskutiert, wer denn nun der beste Team-Death-Match-Clan der Welt sei. Beim „Tag der Abrechnung" treffen endlich die beiden wohl stärksten *Unreal Tournament*-Clans jeweils aus Europa und den USA in einem Wettkampf aufeinander, um die Frage zu klären, wer der wahre Champion ist. Bis heute gab es kein Duell unter fairen und ausgeglichenen Bedingungen, in dem ein amerikanischer Clan gegen einen europäischen Clan um die *UT*-Krone auf diesem Globus gespielt hat. Immer verhinderte die Entfernung und die damit mäßige Verbindungsqualität einen Vergleich. Anfang Februar des kommenden Jahres wird sich das ändern. Die Kontrahenten aus Europa, vertreten durch den Clan Mortal TeamWork – PC Action (www.mortal-teamwork.de), und den USA, vertreten durch die Dark Disciples (www.unreality.org/disciples), treten in einer LAN-Arena (und damit innerhalb eines Lokalen Netzwerkes zu gleichen Bedingungen) zum Showdown an: mTwlpca fordert ••DD••. Der deutsche Clan mTwlpca (siehe PC Action 12/2000, Seite 34 folgende) ist seit nunmehr 63 bestätigten und über 100 unbestätigten Clanfights in *UT* ungeschlagen und gilt als die *UT*-Macht in Europa, wenn nicht sogar weltweit. Die Dark Disciples können zwar keine vergleichbare Statistik aufweisen, sind aber nach Meinung der meisten Insider die klare Nummer eins aus Übersee, da sie – ähnlich wie mTwlpca, die stärksten Spieler Ihres Landes aus vielen verschiedenen Clans rekrutiert haben. Entstanden ist die Idee dieses Wettkampfes eher zufällig, und nach bereits 24 Stunden erklärte sich die Net-Games AG (www.net-games.com) bereit, die Veranstaltung durchzuführen sowie die gesamte Planung und Organisation zu finanzieren. Mittlerweile laufen die Vorbereitungen auf Hochtouren, damit im Februar die US-Boys eingeflogen und der Kampf der Giganten steigen kann. Wir werden dieses Spektakel für Sie verfolgen! Weitere Informationen sind auf der Homepage www.the-judgement-day.com zu finden, der Kontakt lautet: schaper@net-games.com.

Außerdem

/// **Flux** von **Ut-Web** (http://ut.gamesmania.de/) hat auch für diese Ausgabe tolle Files besorgt, zu finden auf der Cover-CD! /// Ein interessantes Gespräch zwischen **Tim Sweeney** und **Gamespy** über die *Unreal*-Engine finden Sie unter (www.gamespy.com/articles/october00/enginewk6/) /// Mit **Vastness** wird ein Mod vorgestellt, der ein wenig an die Alien-Story erinnert. Wenn Sie auf spannende Science-Fiction stehen, sollten Sie (planetunreal.com/urbandistortion/vastness) besuchen. /// Clanz.nl startete zusammen mit **WirePlay Online Gaming** (www.wput.co.uk) unter (www.clanz.nl) eine Domination-Liga. Damit findet auch dieser Mod endlich Beachtung. /// *UT* für die **PlayStation 2** nimmt immer mehr Gestalt an. Interessierte finden unter (http://www.planetunreal.com/features/ps2/) eine Menge Lesenswertes. /// Eine neue Version von **MultiTeanm-CTF** finden Sie unter (www.planetunreal.com/multictf). /// Bei dem Mod **Frozt** geht es darum, den Gegner einzufrieren. Die lustige Spielvariante können Sie unter www.planetunreal.com/ frozt/ herunterladen! /// Mitte November gab es viel Neues bei **Collaboration**, wie z. B. ein neues *Unreal*ED 2.0 Turorial und Neuigkeiten über das kommende Mappack „Hard Crash". Infos unter Unter www.planetunreal.com/collaboration . /// Etwas völlig Skurriles stellt der Mod **Unloaded** dar. Die Überkopf-Perspektive und Texturen sind faszinierend. Testen Sie dieses und andere Features unter www.molo.org/ unloaded. ///

Elite Force

Benjamin Boerner ist Gründer und Webmaster der *Star Trek: Elite Force*-Fanpage hazardteam.de.

Benjamin Boerner,
19 Jahre, Schüler aus Gevelsberg
bebo@hazardteam.de

„Die Elite-Force-Fanszene schlummert noch. Hoffentlich weckt der Map-Contest der PCA einige Zocker, denn die Community braucht neue Maps, Mods und Skins."

ZUSCHAUER

20 0

Eine der zurzeit beliebtesten Maps: die Elite-Force-Variante von ENTEs PadGallery (www.padmaps.de).

Zeit des Erwachens

Elite Force ist seit einer ganzen Weile auf dem Markt und viele Spieler haben den Einzelspielermodus bereits mehrmals in Angriff genommen und in sämtlichen Stufen absolviert. Auch der Mehrspielermodus mit den in der Verkaufsversion enthaltenen Features unterhält nur für begrenzte Zeit. An dieser Stelle kommt die Fangemeinde mit Internetseiten wie EFHQ (www.efhq.de), EliteForce.de, EliteStation.de und Hazard Team HQ (www.hazardteam.de) zum Zug, auf denen eine breite Palette an Erweiterungen angeboten wird.

Eine Community entsteht

Zunächst waren Multiplayer-Modi bei Computerspielen eine nette Dreingabe, heute sind sie das A und O für das lange „Überleben" eines Titels. Die Fans von Spielen wie *Half-Life* oder *Unreal Tournament* haben es mit ihren Communitys vorgemacht. Der erste Schritt in diese Richtung bei *Elite Force* wurde von Leuten wie Boner (http://freespace.virgin.net/richie.wills/q2me) und ENTE (www.padmaps.de) gemacht. Beide haben sich schon vorher bei einem mit *Elite Force* verwandten Spiel einen guten Namen gemacht. Kein Wunder, beruhen doch beide Spiele auf derselben Engine.

Tipps zum Map-Design

Michael Raymond-Judy, einer der Map-Designer bei Raven Software, gibt nützliche Tipps zum Thema Map-Design. Hier sind seine vier Grundregeln:

1. Habe einen Plan, bevor du anfängst. Wenn du einfach nur lose Ideen in die Karte wirfst, ist es völlig egal, wie cool sie sind, es wirkt unvollständig. Das klappt höchstens bei Deathmatch-Karten, aber selbst da schlägt eine gut geplante Karte jede zusammengewürfelte Map. Je besser der Plan ist, bevor du loslegst, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, leeren Raum ausfüllen zu müssen, was jedes Mal auffällt.
2. Sei bereit, deinen Plan zu ändern. Egal, wie gut das ursprüngliche Konzept war, die Realität zwingt einen manchmal zu Veränderungen. Vor allem habe eine klare Liste an Prioritäten. So können unwichtigere Dinge rausgenommen werden, während die Essenz erhalten bleibt, die den Level cool macht.
3. Höre auf das, was andere Leute zu sagen haben. Wenn 20 Spieler sagen, die Texturwahl sei schlecht, dann ist sie es vermutlich auch. Denke daran: Wenn etwas für dich selbst gut aussieht, muss das nicht automatisch auf die Allgemeinheit zutreffen.
4. Verwechsle niemals „realistisch", „naturalistisch" oder „unglaublich komplex" mit Spaß! Diese Dinge existieren manchmal zusammen, wenn sie den Spieler aber zu stark einschränken, geht der Spaß verloren. Neue und innovative Dinge sind extrem wichtig und sollten so zahlreich wie möglich eingebaut werden, aber denke daran: Nicht die Kritiker zahlen deinen Lohn, sondern die Spieler.



Auf CD-ROM

Padman-Paket
Die geniale Map PadGallery, das Padman-Model und ein paar Skins fürs Model
padpaket.exe

ctf_spyglass
Capture-the-Flag-Karte von Ravens Jeremy Statz. Klein, aber sehr spaßig!
ctf_spyglass.exe



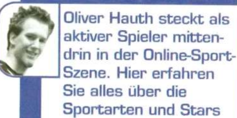
Der EF Radiant ist im Game Developers Kit von Raven enthalten und dient der Erstellung und Bearbeitung von Maps in Elite Force.

Spyglass ist mit Sicherheit eine der spaßigsten CTF-Karten – trotz des eher simplen Aufbaus.

Wie gehe ich an eine Map heran?

Im Falle von *Elite Force* dient der Editor EF Radiant zur Erstellung von eigenen Maps. Dieses Tool wird Ihnen von Raven Software zur Verfügung gestellt und ist im GDK (Game Developers Kit) enthalten. Zum Download des GDK empfehlen wir die oben genannten Fanseiten. Am besten ist es, die ersten Gehversuche mit einfachen und eckigen Räumen zu machen und die Karte dann allmählich auszubauen und ständig zu verbessern. Dazu empfiehlt es sich, vorher gründlich einige Tutorials (wie bei www.dangerzone.de.st) zum Thema Map-Erstellung durchzuarbeiten, da so einige mögliche Fragen im Voraus beantwortet werden. Sobald sich Routine mit dem Radiant einstellt, kann die Planung für die erste zur Veröffentlichung vorgesehene Map beginnen.

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth
21 Jahre, Zivi aus Oberhausen
www.esport-today.com

„E-Sport? Noch nie gehört? Auf dieser Seite informieren wir Sie ab sofort über alles rund um ‚Professional Gaming' und seine ‚Cyber-Athleten'."

Was ist überhaupt E-Sport?

E-Sport ist die Abkürzung für „Electronic Sport". Sie werden die Situation vielleicht kennen: Viele PC-Spieler interessieren sich für ein neues Spiel, kaufen es und spielen wie ein Besessener den Singleplayer-Modus. Aber wenn dieser erfolgreich absolviert ist, setzt sich nur noch ein kleiner Teil aller Käufer mit ein paar Freunden für eine Mehrspielerpartie zusammen – teils im Internet, teils im lokalen Netzwerk. Noch weniger Spieler wollen aus ihrem Hobby noch mehr machen. Diese Gruppe betrachtet das Spielen bald nicht mehr als bloßen Zeitvertreib. Hier steht der Wettbewerbsgedanke im Vordergrund, für sie handelt es sich um Sport, ganz gleich, ob man im Team beziehungsweise Clan oder für sich alleine spielt. Sie trainieren fast täglich, besprechen Spielzüge und Taktiken, kurzum, solche Spieler tun mehr für ihren „Sport" als so mancher Vereinsfußballer.





So sehen bislang die Preis-Zeremonien von E-Sport-Turnieren aus: improvisiert und spartanisch. Oben nimmt der amerikanische Clan Kapitol den Preisgeld-Scheck in Höhe von $ 8.000 für den Gewinn des Frag4-Turniers in den USA entgegen. Ganz anders in Deutschland: Im unteren Bild gab es auf der „Planet Insomnia 8" für das deutsche Team mTw|pca nur Pokale zu gewinnen.

Auf CD-ROM

UT-Demo
Team-DM-Spiel (Clanbase) von Mortal TeamWork | PC Action gegen den italienischen *UT*-Clan Natural Born Fraggers auf Deck16II
mTw-pca_vs_NBF_Deck16II.exe

UT-Demo
Spannendes Team-DM-Spiel (Clanbase) von Mortal TeamWork | PC Action gegen Nasty Unreal Butchers auf Pressure
mTw-pca_vs_NUB_Pressure.exe

CS-Demo (1.0)

Strafejumper
Lernen Sie, wie das Strafe-Jumping in *Counterstrike* richtig funktioniert.
CS_Strafejump.exe

E-Sport-Surftipps

esport.today
http://www.esport-today.com
Einzige deutsche E-Sport-Site

xsreality
http://www.xsreality.com
Größte internationale E-Sport-Seite

cached
http://www.cached.net
Internationale Newssite mit E-Sport-Abteilung

PC Action Masters
http://www.pcactionmasters.de
Von der PC Action ausgerichtetes Turnier mit Preisgeldern im Wert von insgesamt DM 100.000

CPL Europe
http://www.cpleurope.com
Cyberathlete Professional League Europe
Organisiert LAN-Events mit zum Teil fünfstelligen Gewinnsummen.



Wie hat sich E-Sport entwickelt?

Seit es Ego-Shooter mit Netzwerk- und Online-Option gibt, hat sich eine „Onlinespieler-Szene" entwickelt. Via Internet schlossen sich die ersten Spieler zu Clans zusammen, die gegeneinander Fun-Wars (Freundschaftsspiele) austrugen. Im Laufe der Zeit wurden die ersten Hobby-Ligen (z. B. 3D-Action-Liga) aufgebaut, in denen es zwar nichts zu gewinnen gab, die aber den Grundstein für die E-Sport-Entwicklung legten. Denn schließlich war der Ligabetrieb die konsequente Fortsetzung des Wettbewerb-Gedankens. Leider hinkte diese Entwicklung in Deutschland lange Zeit hinter den USA, England oder Skandinavien her. Die Indizierungsproblematik vieler Ego-Shooter machte es hier zu Lande den Medien unmöglich, über E-Sport-Spiele zu berichten. Dies änderte sich erst 1998 mit der Veröffentlichung einer deutschen *Half-Life*-Version. Einen gewaltigen Schub bekam Deutschlands E-Sport-Gemeinde mit dem *Half-Life*-Mod (Modifikation) *Counterstrike* und *Unreal Tournament*. Beide Spiele wurde binnen kürzester Zeit zu den meistgespielten auf der ganzen Welt. Und plötzlich hatten auch die Spiele- und die Markenartikel-Industrie Interesse an einer neuen Zielgruppe. Heute gibt es eine Vielzahl von Online-Ligen und LAN-Partys für die unterschiedlichsten Spiele. Die meisten Veranstalter können sich auf Sponsoren stützen und sogar Preisgelder oder Sachgewinne ausloben. Neben den Ego-Shootern gruppieren sich auch um Strategiespiele wie *Starcraft*, *Command & Conquer*, *Age of Empires* und Sportspiele wie *FIFA 2001* oder *NHL 2001* die „E-Sport-Veranstaltungen".

E-Sport-Sponsoring

Heutzutage gibt es große Organisationen (Cyberathlete Professional League, kurz CPL)



Der internationale Clan 9 bei einem Playoff-Spiel während des Frag4-Turniers. Im Hintergrund sehen Sie den Team-Trainer, der seinen Spielern während des Matches Anweisungen und Tipps gibt.

E-Sport-3D-Action-Clans

mTwlpca – Mortal TeamWork I PC Action	http://www.mortal-teamwork.de
SK – Schroet Kommando	http://www.schroet.de
ocr – Ocrana	http://www.ocrana.de
pG – pro-Gaming	http://www.pro-gaming.de
pod – ping of death	http://www.ping-of-death.de
c – cataclysm	http://www.cataclysm.de
xl – eXhaLe	http://www.exhale.de

und Turniere oder Ligen (PC Action Masters, ESPL) die sich der „E-Sportarten" angenommen haben. Rund um den Globus organisiert die CPL im Netzwerk ausgetragene Turniere mit Preisgeldern von bis zu $ 250.000, für die Clans zum Teil ans andere Ende der Welt fliegen. Fast täglich gibt es nationale Ligaspiele und mindestens einmal im Monat findet eine wichtige nationale LAN-Party statt. Als letzte Konsequenz wurde nun die Ära des E-Sport-Sponsorings eingeläutet. Bisher gibt es aber in Deutschland nur eine Hand voll Clans, die von Firmen wie Computec Media AG, AMD, Microsoft oder Hercules durch Spieler-Hardware oder finanzielle Mittel unterstützt werden. Die Zockerei am PC, die einst als Hobby begann, hat für diese Teams mittlerweile eine Dimension erreicht, die aus eigener Tasche nicht mehr finanzierbar wäre. Wollen Clans heute auch international bestehen, haben Teams ohne Standleitungen ins Internet, ohne die neueste Highend-Hardware und ohne die Teilnahme an internationalen Turnieren kaum mehr eine Chance.

NEUES VON



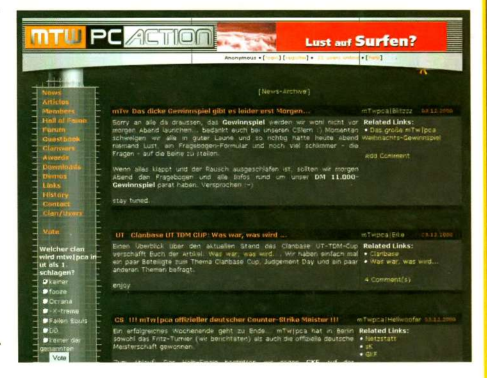
Die letzten Wochen nach der Bekanntgabe des Sponsoringvertrages mit der PC Action verliefen für den Clan mTwlpca recht turbulent. Die neue Webseite bricht alle Besucherrekorde, täglich sorgen mehrere mTwlpcaler dafür, dass interessierte Spieler genügend Informationen über den Clan und seine Mitglieder auf der Webseite finden können, und beantworten alle Fragen rund um das Sponsoring, den Clan mTwlpca und andere Themen im sehr gut besuchten Forum.

Aktuelle Spiele

Aber auch in spielerischer Hinsicht ist einiges passiert. Leider haben die *Counterstrike*-Spieler Lorddoom (CS) und VooDoo (CS) den Clan mTwlpca aus persönlichen Gründen verlassen, die vakanten Positionen im *CS*-Team wurden vorerst nur mit einem Spieler, mTwlpca GranMasta, besetzt – die noch freie Position soll allerdings in den nächsten Wochen besetzt werden. Auch das *UT*-Team hat sich mit dem Ausnahmespieler DoNalD angesichts der in den nächsten Monaten äußerst wichtigen Turniere und Ligen ordentlich verstärkt. Auf dem Spielplan stand unter anderem die lang erwartete Revanche gegen den *Counterstrike*-Clan TAMM an. Gespielt wurde der Level de_dust, wobei TAMM die erste Runde mit 7 zu 0 Runden für sich entscheiden konnte. mTwlpca gewann zwar die zweite Runde mit 4 zu 3 Runden, jedoch reichte es nicht mehr für einen Gesamtsieg – dieser ging mit 10 zu 4 Runden an TAMM. Herzlichen Glückwunsch von unserer Seite für dieses wahrhaft einzigartige Match und die Rekordzahl von 801 Teilnehmern bei der Live-Übertragung in unserem IRC-Channel #mtw. Das *CS*-Team qualifizierte sich nach dieser Niederlage noch bei den vom Veranstalter Netzstatt ausgetragenen inoffiziellen deutschen *Counterstrike*-Meisterschaften für die CPL-Playoffs in Berlin.
Auf der Waldhessen-LAN holte das mTwlpca UT-Team die ersten zehn Punkte für das Finale der PC Action Masters in Nürnberg. Horny, xTc, LarZ und E@rn setzten sich im Finalspiel deutlich gegen den Clan Ocrana durch, welcher mangels anwesender Mitglieder mit einem Spieler in der Unterzahl waren. Gemischte Gefühle hingegen beim id-Team: Die TDM-Sektion unterlag im Eurocup2-Turnier dem italienischen Clan TULLS und schied somit endgültig aus dem Turnier aus. Die CTF-Abteilung hingegen wurde zur EQ3L (www.clan-zone.net/eq3l) eingeladen, einer sehr interessanten CTF-Liga. Die nächsten Wochen bieten also genug Stoff für Neuigkeiten.

Die neue mTwlpca-Webseite

Als eines der Highlights dieses Monats wurde pünktlich mit der PC Action 12/2000 die neue mTwlpca-Homepage veröffentlicht. Die rundum erneuerte Webseite hebt sich deutlich von den üblichen Clanseiten ab und bietet allen interessierten Spielern und Fans tonnenweise Informationen sowohl rund um den Clan mTwlpca als auch über die Online-Szene, Turniere und Ligen sowie wichtige News rund um das Thema „E-Sport". Eine große Link-Sammlung, viele Demos und Screenshots von mTwlpca-Matches gegen andere Clans, eine übersichtliche Datei-Sektion mit wichtigen Patches und Tools und natürlich ein übersichtliches und informatives Forum runden die neue mTwlpca-Homepage ab. Wenn Sie sich auf der mTwlpca-Webseite registrieren, nehmen Sie automatisch an Gewinnspielen teil und bekommen bei jedem Besuch auf der Homepage eine Übersicht über neue Artikel, Antworten auf Ihre Forenbeiträge sowie neue Demos und Artikel angezeigt. Die neue mTwlpca-Homepage finden Sie im Internet unter den Adressen www.planetmtw.de, www.mymtw.de oder www.mortal-teamwork.de. Schauen Sie doch mal vorbei, wir freuen uns auf Ihren Besuch.



Mortal Teamwork ist offizieller Deutscher CS-Meister

mTwlpca hat die deutsche Counter-Strike-Meisterschaft gewonnen, welche von Netzstatt vom 2.-3. Dezember in Berlin ausgetragen wurde. Zum Ablauf: Im Finale traf mTwlpca auf den bekannten Clan sk, der sich auf der Map de_prodigy mit 12:2 und auf der Map de_dust mit 4:0 geschlagen geben musste (sk warf vorzeitig das Handtuch, weil der Vorsprung nicht mehr einzuholen war). Auf Seiten mTwlpca ist besonders der überragende mTwlpca Speiky zu nennen, der nach seinem Formtief in den letzten Wochen pünktlich zur bevorstehenden CPL wieder in Topform ist. In der T-Halbzeit konnte sich mTwlpca Wirsing als besonders effizienter Spieler hervor heben. Somit ging der deutsche Counter-Strike Meister-Titel und DM 5000,- Siegerprämie an den Clan mTwlpca.



Die erfolgreiche CS-Mannschaft von mTw|pca: Nykon, Speiky, Wirsing und Fritz (von links nach rechts).

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak-WtC" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
www.gamesweb.com
www.d2watchtower.de
ap@gamesweb.com

„Baldur's Gate 2 und die starken Probleme im November werden sicher die Besucherzahlen im Battle.Net etwas senken. Ich bin gespannt, ob der angekündigte Patch v1.04 endlich für Besserung sorgt und Diablo 2 auf lange Sicht so viele Spieler bei der Stange halten wird wie der Vorgänger."

Die Assassine hat einige Fallen ausgelegt und die Monster hineingelockt.

Battle.Net erneut gehackt

Bereits Anfang November wurde erneut der Versuch unternommen, das Battle.Net zu hacken. Blizzard konterte mit folgender Presse-Mitteilung: „Wir haben kürzlich feststellen müssen, dass ein Einzelner, eine Gruppe oder eine Organisation einen Angriff auf die Server des Battle.Net und der Blizzard-Websites versucht hat. Ein Ergebnis dieser illegalen Handlung ist, dass viele unserer Kunden Schwierigkeiten haben, sich in die Battle.Net-Game-Services einzuloggen und Blizzards Websites zu erreichen. Wir sind dabei, eine Lösung zu implementieren, aber wir wollen Sie wissen lassen, dass die derzeitige Situation keine Battle.Net-Instabilität ist, sondern eine direkte Folge der Angriffe auf unsere Server. Das FBI und einige europäische Polizeibehörden wurden benachrichtigt und zusammen mit ihnen arbeiten wir daran, die Täter zu identifizieren. Angriffe auf unsere Server werden nicht toleriert und Blizzard beabsichtigt, die Täter mit der vollen Härte des Gesetzes zu verfolgen. Wenn Sie Informationen über Personen, Gruppen oder Organisationen haben, die in diese Aktivitäten verwickelt sind, senden Sie bitte eine E-Mail an hacks@ blizzard.com. Danke für Ihre Geduld. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten."



Auf CD-ROM

Auch in dieser Ausgabe können wir Ihnen wieder eine *Diablo 2*-Modifikation, den Kagero-Mod von fecesfaerie, vorstellen.
Kangero.exe

zusätzlich nur auf DVD
Eastern Sun Mod, VK Mod

Herbstliche Probleme im Battle.Net

Auch jetzt zeigen sich noch Probleme mit der Stabilität und der Performance des Battle.Net. Nachdem Blizzard am 17. November neue Software einspielte, kamen wieder neue Bugs zum Vorschein. In vielen Fällen speicherte der Server die Charakterdaten nicht und so gingen gewonnene Erfahrungspunkte verloren und ausgetauschte oder erhandelte Gegenstände wanderten zurück an die ursprünglichen Besitzer. Auch das Einklinken in laufende Spiele wurde für so manchen Spieler zur Geduldsprobe. Zum Redaktionsschluss arbeitete Blizzard (support@blizzard.com) an dem Problem und konnte in den betroffenen Einzelfällen helfen. Einer unbestätigten Meldung zufolge hat ein amerikanischer Fan wegen der ständigen Performance-Probleme sogar eine Klage gegen Blizzard eingereicht, mit dem Ziel, den Verkauf von *Diablo 2* zu unterbinden, bis alle Probleme gelöst sind. Ein Erfolg wäre allerdings mehr als zweifelhaft, zumal es sich beim Battle.Net um einen für Spieler kostenlosen Service handelt.

Sturm auf die Ladder-Spitze

Auch rund ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung von *Diablo 2* hat es bisher kein Spieler geschafft, den 99. Level zu erreichen. Das ist auch gar nicht so verwunderlich, denn der Spieler erhält ab Level 90

Neue Ausrüstung

Seit dem 1. November gibt es durch Einspielung einer neuen Software einige neue Gegenstände im Battle.Net. Es handelt sich dabei um Exceptional Lances, Grim Helms und Holy Watersprinklers, die wegen eines Programmfehlers bisher nicht gefunden wurden.


STANDARD-LEITER

ANZEIGE: GESAMT / NACH KLASSE

	Name	Klasse	Level	Erf
1	Baron RUSSBarb	bar	94	18,446,744T
2	Baron Gigalos	bar	91	1,863M
3	Baron GERBarb	bar	91	1,857M
4	Lord Devilin	bar	91	1,835M
5	Baron ClubHell	bar	91	1,835M
6	Baron Mala_gant	bar	91	1,825M
7	Lord Art_II	bar	91	1,810M
8	Baron Barby-Doll	bar	91	1,798M
9	Baron Ceowolf	bar	91	1,795M
10	Baroness Shavena	ama	90	1,716M
11	Baron Ascpek	bar	90	1,702M
12	Baron Baxyra	bar	90	1,702M
13	Baron Kronka	bar	90	1,685M
14	Baron DEATH-ALEX	bar	90	1,681M
15	Baron Manxuz	nec	90	1,678M
16	Baron Heltor	bar	90	1,678M

Der russische Team-Barbar beherrscht die Ladder im Battle.Net, der deutsche Team-Barbar liegt drei Levels zurück.

Diablo II Europe-8 (18)

You have joined channel: Diablo II Europe-8
Welcome to Battle.net!
This server is hosted by Telia.
There are currently 10582 users playing 5171 games in the Europe realm, 24816 users playing 12638 games of Diablo II, and 40333 users playing 15796 games on Battle.net.
Having trouble with a command? Type /help to learn more about it.
*SupportServerA : The New File D2PATCH1.04 Is Now On The Server ! Please Download Patch 1.04 !
Type: /w D2Patch1.04 <account> <password> !*
<Sir Xerxis_V> $!@% bettle net
<Sir Xerxis_V> nix geht
<Sir Xerxis_V> man
<Sir Xerxis_V> kriegen die das nich bald mal auf die reihe

Mit gefälschten Nachrichten versuchen einige Leute, Account-Daten von ahnungslosen Spielern zu ergaunern.

PROFI-LEITER

ANZEIGE: GESAMT / NACH KLASSE

	Name	Klasse	Level	Erf
1	King OgreCleaver_XV	bar	88	1,361M
2	King AcE_BlooDluSt	bar	87	1,300M
3	King GhostRUS-CH	bar	87	1,290M
4	King OgreCleaver_IX	bar	87	1,272M
5	King Constabler	bar	87	1,266M
6	King BlooDluSt_III	bar	87	1,248M
7	King Frost-Crow	pal	86	1,219M
8	King QuadDamage_HC	nec	86	1,190M
9	King Exit-II	bar	86	1,152M
10	King ED-Blackrock	bar	86	1,149M
11	King Lion_Ack	bar	86	1,145M
12	King LSA_bOnUz	nec	85	1,096M
13	King Takrakor_II	nec	85	1,050M
14	Duke Hans-olosV	nec	84	1,027M
15	King Stormchriss-II	nec	84	995,089K

Die Hardcore-Ladder entwickelt sich mehr und mehr zum Friedhof. Von 16 Charakteren weilen gerade noch sechs unter den Lebenden.

nur noch einen Bruchteil der ursprünglichen Erfahrungspunkte. Mittlerweile ist eine neue Sturmwelle auf die Battle.Net-Ranglisten (Ladders) ausgebrochen. Einige russische Spieler haben sich zu einem Team zusammengeschlossen. Dieses Team spielt quasi ununterbrochen einen gemeinschaftlichen Charakter, einen Barbaren namens RUSSBarb, und konnte diesen innerhalb weniger Tage bis auf Level 94 (Stand 25. November) hochspielen. Einige deutsche Spieler haben sich mittlerweile der Herausforderung gestellt und einen eigenen Team-Charakter, den GERBarb, ins Rennen geschickt, der auch bereits Level 91 erreicht hat. Weitere nationale Team-Charaktere aus anderen Ländern wurden ebenfalls bereits gesichtet. Wir beobachten die Geschehnisse mit Spannung und drücken dem deutschen Team natürlich die Daumen, auch wenn der Vorsprung des russischen Teams fast uneinholbar scheint.

Account-Diebe unterwegs

Es gibt immer noch etliche Versuche, sich durch gefälschte Nachrichten die Zugangs-Daten gutgläubiger Spieler im Battle. Net zu verschaffen. Reagieren Sie nicht auf Nachrichten im Chat wie „/w ... <account> <password>". Verraten Sie niemandem Ihr Passwort. Kein Mitarbeiter von Blizzard oder Battle.Net wird Sie jemals nach Ihren Account-Daten fragen. Und ganz wichtig: Vermeiden Sie es unbedingt, Ihren Zugangs-Namen auch als Passwort zu benutzen. Es empfiehlt sich, das Passwort gelegentlich zu ändern, was unter *Diablo 2* eigentlich nicht möglich ist, außer Sie greifen zu einem Trick, für den Sie jedoch auch den Vorgänger besitzen müssen.

- Installieren Sie *Diablo*
- Starten Sie *Diablo* und erstellen Sie einen neuen Charakter, der denselben Namen wie der zu ändernde Account in *Diablo 2* haben muss.
- In *Diablo* können Sie nun die Option „Passwort ändern" auswählen und damit Ihrem Account ein neues Passwort verpassen.
- Wenn Sie jetzt *Diablo 2* starten, sollte bei Ihrem Account das geänderte Passwort nun angenommen werden.

Sinnvollerweise sollten Sie erst einen Test-Account in *Diablo 2* erstellen und den Vorgang damit ausprobieren. Da Blizzard ab und an neue Software installiert, ist nicht auszuschließen, dass dieser Trick nicht mehr funktioniert und ihr *Diablo 2*-Account unter Umständen zerstört wird.

Download-Tipp

Blizzard veröffentlicht wöchentlich Teile des Soundtracks von *Diablo 2* als MP3-Dateien auf der offiziellen Website, jüngst sogar zwei Stücke, die es nicht bis in Spiel geschafft haben.
http://www.battle.net/diablo2/mp3/

Zweiter Geheim-Level?

Eines der rätselhaftesten Objekte in *Diablo 2* ist der blaue Juwel im Battle.Net-Chat. Bisher kam von Blizzard hierzu keine Information, außer dem lapidaren Kommentar, dass er seinen Zweck erfüllt und bestens funktioniert. Eine deutsche Fanseite erhielt nun weitere (bisher unbestätigte) Informationen von Blizzard. Demnach dient der Edelstein dazu, einen zweiten Geheimlevel neben dem bekannten Kuh-Level freizuschalten und außerdem dem Dunklen Wanderer das Aussehen von Boba Fett zu verpassen. Da stellt sich die Frage, ob sich nicht einer der Blizzard-Leute einen kleinen Scherz erlaubt hat.

NPCs in der Expansion

Mittlerweile gibt es kurze Infos zu zweien der neuen Nichtspielercharaktere aus der *Diablo 2 Expansion*: Nihlathak ist einer der letzten überlebenden Clan-Älteren, der mittlerweile kurz vor dem Wahnsinn steht, weil sein Clan es nicht geschafft hat, den Worldstone vor dem Zugriff des Bösen zu schützen. Qual-Kehk ist der müde und abgekämpfte Waffenmeister des Barbaren-Clans. Er hat die grimmige Gewissheit, dass er und seine Leute ihr Leben in einem Kampf verlieren werden, der möglicherweise nicht gewonnen werden kann.

Need for Speed

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.nd4spd.de

„Wenn Sie beabsichtigen, NFS 5 auf einer Art professioneller Ebene online zu spielen, sollten Sie in Betracht ziehen, der deutschen NFS-Liga unter www.nfsliga.de beizutreten. Leser ohne Internetanschluss erfreuen sich diesen Monat an Alternative Routes, dem NFS-4-Mod von nfsfactory.de!"

Für Sie auf der Cover-CD: Beim schnittigen Audi A6 fehlen selbst Details wie die Xenon-Scheinwerfer nicht.

Screenshot des Monats

Für nette Lichteffekte in *NfS: Porsche* sorgt in dieser Ausgabe **Michael Dorochin** aus Kamen: Eindrucksvoll! Wollen auch Sie Ihren Screenshot hier verewigt sehen? Kein Problem, senden Sie einfach ein besonders spektakuläres Bild aus Ihrem Lieblings-*NfS* zusammen mit Ihrem Wohnort an kivlov@uni.de. Berücksichtigen Sie bitte, dass das Bild nicht größer als 500 KB sein darf!



Kopfstand in NfS: Porsche: Michael Dorochin kennt keine Gnade.

Vorsicht, Falschmeldungen!

In jüngster Zeit sind immer häufiger Ankündigungen zu lesen, dass das 3D-Format der Autos für *Need for Speed: Porsche* geknackt worden sei. Dies würde erstmalig auch für *NFS 5* die lang ersehnten Programme zum Erstellen neuer Wagen ermöglichen. Und welcher Wagendesigner hätte nicht gerne einen Editor wie Viv-Wizard für *NfS: Porsche*? Leider sind derartige Versprechungen größtenteils nur Werbung für eine Homepage, um mit Bannerwerbung Geld zu verdienen. Sollten Sie also beim Surfen auf besagte Ankündigungen stoßen, freuen Sie sich lieber nicht zu früh.

Warum so kompliziert?

Man mag Electronic Arts im Umgang mit seinen Kunden vieles anlasten, doch der Vorwurf aus der *NfS*-Szene, EA habe die Programmstruktur von *NfS: Porsche* verschlüsselt, um die Wagendesigner zu ärgern, ist ungerecht. Spieler verlangen inzwischen neben vielen Strecken auch nach perfekten digitalen Abbildern ihrer Traumwagen. Hierfür braucht ein Spieleentwickler Lizenzen der Automobilindustrie. Darin liegt auch die eigentliche Problematik, denn die Hersteller vergeben diese Lizenzen meist unter der Bedingung, dass ihre eigenen „Erzeugnisse" durch das Spiel nicht als minderwer-

Auf CD-ROM

Audi A6 4.2 V8 (NfS 4)
Der Audi A6, ein Inbegriff für Sportlichkeit trotz dezenten Auftritts. CPD hat den A6 auf den Zentimeter genau für *NfS* nachgebildet.
a6v8.exe

Corvette Stingray (NfS 4)
Die Corvette Stingray von 1981 bietet eine wunderschön geschwungene Linienführung und ihr Sound ist superb.
81vette.exe

Audi S2 (NfS 4)
Ein handliches Sportcoupé: Audi S2, eines der ersten Fabrikate der Audis mit dem dezenten „S" im Namen.
aus2.exe

AC Cobra (NfS 4)
Kraft im Überfluss und noch mehr frische Luft für den Fahrer: die perfekte Beschreibung für die AC Cobra von 1966.
1966ACCobra.exe

Autobahn (NfS: Porsche)
Auf mehrfachen Wunsch hier noch mal die veränderte Strecke „Autobahn".
autobahn.exe

zusätzlich nur auf DVD
Für *NfS: Porsche*: vier Zusatzautos, eine Zusatzstrecke, drei Extratools.
Für *NfS 4*: Alternatives Routes (Mod mit ca. 70 MB), 15 Zusatzautos, zwei Zusatzstrecken, fünf Extratools (z.B. Komplettpaket für Wagendesigner).
Für *NfS 3*: acht Zusatzwagen, zwei Zusatzstrecken, Track-Editor.

tig gegenüber anderen Produkten dargestellt werden. Des Weiteren ergibt sich bei Exklusivlizenzen wie im Falle von *NfS: Porsche* ein weiteres Problem: Der Hersteller hat natürlich ein Interesse daran, dass auch tatsächlich nur seine Produkte enthalten sind beziehungsweise enthalten sein können. Bei EA scheint man also vor einer Gewissensfrage gestanden zu haben. Wie lässt sich ein Produkt am besten am Markt platzieren: mit Originalfahrzeugen oder der bereits enthaltenen Gelegenheit, selbst Autos modifizieren zu können? Die Entscheidung fiel wohl zugunsten der Mehrzahl der Käufer, die sich eher an realistischen Wagen erfreuen statt mit der Hilfe von komplizierten Tools neue zu „zaubern". Trotzdem: Vielleicht wird das ja in Zukunft doch noch möglich.

Deutsche NfS-Liga kommt ins Rollen

Die deutsche *NfS*-Liga, ein Zusammenschluss aller zuvor konkurrierenden Ligen, erfreut sich zunehmender Beliebtheit. Eine ständig steigende Zahl ambitionierter *NfS: Porsche*-Fahrer trifft sich regelmäßig zu Geschwindigkeits-Duellen par excellence auf www.nfsliga.de. Haben auch Sie Interesse, sich mit den Besten der Besten zu messen? Dazu benötigen Sie neben dem Spiel nichts weiter als ICQ, um die Kommunikation innerhalb der Liga zu vereinfachen, und natürlich viel Zeit und Lust, sich an diesem Wettbewerb zu beteiligen. Ebenso simpel wie auch fair sind die Regeln der Liga: Jede Begegnung zwischen zwei Spielern ist eine „Best of Five". Das heißt, dass maximal fünf Rennen pro Match gefahren werden. Derjenige, der zuerst drei Rennen für sich entscheidet, gewinnt. Doch auch der Verlierer bekommt Punkte für die in diesem Match gewonnenen Rennen: einen Tabellenpunkt pro Rennen. Entscheidet man eine Begegnung – die nur auf Original-Strecken und mit Original-EA-Autos ausgetragen werden darf – 3:0 für sich, bekommt man zudem einen Bonuspunkt gutgeschrieben. Das Organisieren der Begegnungen obliegt den Spielern selbst. Zurzeit wird in fünf Ligen zu je neun bis zehn Teilnehmern gefahren, kämen jedoch mehr Fahrer hinzu, wäre diese Zahl natürlich nach oben offen. Also, liebe Leser: Start your engines!

NfS-4-Mod: Alternative Routes

Mit dem *NfS 4*-Mod *Alternative Routes* warten 19 Strecken auf Sie. Auch Bonusautos lassen sich freispielen. Verantwortlich hierfür zeichnet das Team von www.nfsfactory.de. Zwar wird schon beim ersten Spielen klar, dass *Alternative Routes* keinen Anspruch auf ein absolut professionelles Add-on erhebt, doch auf den teils komplett neuen und teils modifizierten Strecken finden Sie genug Spielspaß. Käufer unserer DVD-Ausgabe finden den umfangreichen Mod samt Extras auf der aktuellen DVD.

Need-for-Speed-Clans

Wenn auch in anderen Dimensionen als in typischen Mehrspieler-Spielen wie *Unreal Tournament*, gibt es dennoch einige rivalisierende Clans in der deutschen *NfS*-Szene. Wenn Sie mit einem Beitritt liebäugeln, hier sind die Internetadresse der wichtigsten Clans:

- www.eye-clan.de – Die offizielle Seite des eYe-Clan. Sowohl optisch ansprechend als auch informativ. Ein Besuch lohnt sich.
- www.deadlineracers.de – Die Deadline-Racers-Clan-Homepage. Gut: Neuigkeiten über Ergebnisse der Clanfahrer gibt es im direkt sichtbaren Bereich.
- www.testrun-nt-racing.de – Das NT des Testrun-Clans steht übrigens für Harald Schmidts schwäbische Heimat Nürtingen. Auf jeden Fall einen Blick wert.
- www.pb-racing-team.de – Etwas spärliche Informationen bietet das PB Racing Team.
- www.limit-racing.de – Der Limit-Racing-Clan, bei unserem Besuch noch durch eine nicht funktionierende Seite geplagt.



Alternative Routes: kompletter NfS-4-Mod mit neuen Autos, Strecken und Spielmodi auf DVD. Für die CD war er zu groß.



Ebenfalls auf der Cover-CD: Die markante 1981er Corvette Stingray beendete die Generation der „Stachelrochen".

Spielerforum

Grand Prix 3

Dennis Grebe und Benjamin Kaiser (www.grand-prix3.de) bringen Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um Grand Prix 3 näher.

Dennis Grebe
15, Schüler, Buxtehude
dgrebe@grand-prix3.de
www.grand-prix3.de

„Es entwickelt sich langsam, aber sicher wieder eine TrackEdit-Szene wie zu Zeiten von GP2 ..."

Dank neuer Kameraperspektiven können Sie noch mehr aus GP3 herausholen.

Auf CD-ROM

GP3 Master
Was Gp3Edit nicht bietet, finden Sie hier.
GP3Master.exe

GP3Edit V1.13
GP3Edit läuft nun auch mit dem Patch.
GP3Ed113.exe

Aufgrund eines technischen Fehlers fehlten auf der letzten CD folgende Dateien. Wir bitten um Entschuldigung und reichen diese hiermit nach.

Lenkrad
Ein neues Lenkrad für alle Arrows-Fans
Arrows_mp.exe

Tool
Neue Texturen für die Rasenflächen
Grassreplace.exe

Tool
Neue Texturen für viele Bereiche der Strecken
Realtrackgraphic.exe

Tool
Neue Texturen für den Fall eines Motorschadens
Spgrid.exe

Team- und Streckeneditor
Der Editor schlechthin in seiner neuesten Version
Gp3ed110.exe

zusätzlich nur auf DVD
GP3Jammer BETA ver. 1.0
GP3Commander ver. 2.1
GP3 Cockpit Editor ver. 1.0
GP3 Art Editor
Felgen-Update von LeoDesign
Carbon-Update
GP3 Wallpapers

Endlich vernünftige Strecken?

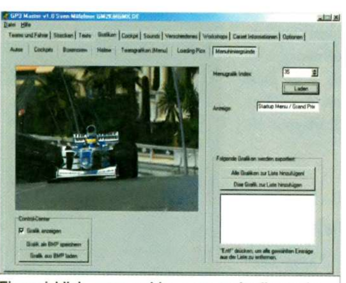
Mittlerweile gibt es zwei „qualitativ gute" neue Strecken für *GP3*. Zum einen den aus *GP2* bekannten Tunnel Track mit der wahrscheinlich besten Scenery, die es in *GP3* bisher gegeben hat. Martijn Keitzer hat diese Strecke im Zuge seines Scenery Tutorials erstellt, John Verheijen hat die Strecke dann für *GP3* nachgebaut. Zum anderen eine Umsetzung von Indianapolis von mir selbst. Okay, hört sich sehr nach Eigenlob an, aber E-Mails mit Aussagen wie „Your track is clearly the best I have seen for GP3" oder „Great work on the indy track" seien hier angeführt, damit mir keiner Arroganz andichtet. Diese beiden Strecken zeigen, was „schon jetzt" mit dem Editor und einiger investierter Zeit möglich ist.

Probleme mit dem GP3-Patch

Das erste Problem, das nach der Installation des *GP3*-Patches auf V1.13 auftrat, war, dass alle Editoren, die Werte in der GP3.exe änderten, nicht mehr funktionierten. Mittlerweile laufen alle Editoren auch mit der Version 1.13 von *GP3*. Allerdings sind auch noch lange nicht alle der unzähligen Lenkradprobleme beseitigt. Die aktuellen Versionen der wichtigsten Editoren, die auch mit V1.13 zusammenarbeiten, finden Sie wie gewohnt auf der Cover-CD.

GP3 Master

GP3 Master ist ein noch recht junger Editor für *GP3*, der sich vor GP3Edit nicht zu verstecken braucht. Sie können mithilfe von GP3 Master nun auch die Menühintergründe und die Streckengrafiken in den Menüs editieren. Grafisch zwar (noch) kein Highlight, aber gerade wegen seiner Optionsvielfalt einer der Top-Editoren – und das schon in der Version 1.00 BETA 6. Die Homepage des GP3 Master finden Sie unter www.grand-prix3.de/gp3master.



Eine wirklich gute und bequem zu bedienende Alternative zu GP3Edit stellt GP3 Master dar.



So schön kann Indianapolis sein. Die Strecke zum Screenshot gibt es auf www.grand-prix3.de.

GTA 2

Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus
16 Jahre, Schüler aus Frechen
www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Endlich wurde GTA 3 offiziell bestätigt. Allerdings noch nicht für den PC."



Schaffe, schaffe, Häusle baue: mit dem GTA2-Map-Editor.

GTA 3 bestätigt!

Nach langem Rätselraten ist die Katze aus dem Sack: Im Rahmen eines Interviews mit dem Onlinemagazin *IGN.com* verkündete Sam Houser aus der Rockstar-Führungsspitze Details zum dritten Teil der *GTA*-Serie. „Die heutige Technik gibt uns endlich genügend Freiraum für unseren Wunschnachfolger", erklärt Houser. Rockstar konzentriere sich darauf, das Ambiente des ersten Teils mit moderner 3D-Grafik wieder aufleben zu lassen. Der Spieler soll seine Figur aus der Verfolgerperspektive sehen, was das nahezu freie Positionieren der Kamera erlaubt. Momentan wird an der PlayStation-2-Umsetzung des Spiels gearbeitet. Obwohl angeblich alle Karten bereits fertig sein sollen, wurde die Veröffentlichung auf das 4. Quartal 2001 angesetzt. Dass eine PC-Version früher erscheint, ist nicht auszuschließen.

GTA 2: Berlin

Eine Gruppe *GTA 2*-Fans hat angekündigt, in Eigenregie die nicht erscheinende offizielle Mission-CD *GTA 2: Berlin* als Mod zu verwirklichen. Die technischen Möglichkeiten seien durch einige Editoren (auf der DVD) gegeben. Demnächst will die Gruppe eine umfassende Homepage ins Netz stellen.

PC-Action-Karten-Wettbewerb



Hier die Preise: Take-2-Produktmanager und ehrenamtliches Supermodell Gabriel Wunderlich präsentiert den Hauptgewinn.

GTAZone.de sucht in Zusammenarbeit mit PC Action und Take 2 den besten *GTA 2*-Kartendesigner. Wer diesen Titel für sich beanspruchen will, muss bis zum 15. Januar 2001 eine selbst erstellte Karte einsenden, in der die PC Action eine Rolle spielt (zum Beispiel in Form eines Logos oder Missionen mit den Redakteuren). Als Gewinne winken eine modische, streng limitierte Winterjacke von Take 2, dreimal *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, Buch und Soundtrack zum Film *The 13th Floor* sowie der Soundtrack zum Film *Existenz*. Senden Sie Ihre fertige Karte samt Beschreibung an gleb@gamez.de (oder falls Sie keinen Internetzugang haben sollten, an die Redaktionsanschrift). Wenn Sie eine PC-Action-Ausgabe verpasst haben sollten: Alle benötigen Tools finden Sie nochmals auf der DVD oder im Internet unter www.gtazone.de/map.shtml.



Auf CD-ROM

Karte des Monats (GTA 2)
Stürzen Sie sich in die verwinkelten Straßen dieser hochklassigen Stuntmap.
gangstacity.exe

Drei neue Fahrzeuge (GTA 2)
Drehen Sie den Zündschlüssel von drei brandneuen *GTA 2*-Boliden.
bugatti.exe, diablo.exe, nuclear.exe

GTA 2 File-Editor
Editieren Sie die *GTA 2*-Dateiformate.
gta2file.exe

GTA 2 Multimap
Ersetzen Sie die drei Solo-Spielabschnitte durch Mehrspielerkarten.
multimap.exe

Somewhere Beta 2 (GTA)
Lassen Sie mit 36 neuen Fahrzeugen das alte *GTA*-Feeling wieder aufleben.
somewhere.exe

zusätzlich nur auf DVD

Für *GTA 1*: vier Extras; für *GTA: London 1969*: Add-On London 1961, Realcars-Editor; für *GTA 2*: 14 Fahrzeuge, acht Karten, andere Missionen, sechs Extras, 18 Trainer & Tools (z.B. offizieller Map-Editor, Texturen-editor Styed V1.4), fünf Tutorials

FIFA 2001

Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur *FIFA*-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2001* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
29 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„FIFA 2001 erfüllt die Erwartungen tatsächlich derart, dass die nächste FML-Saison mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Anfang nächsten Jahres mit dem neuen Ableger aus dem Hause EA gespielt wird."


Der Einmarsch der FIFA-2001-Gladiatoren: In diesem Fall die Kicker von Borussia Dortmund im aktuellen Trikot.

FIFA 2001 – Nur ein Update oder mehr?

In den ersten Spielen mit *FIFA 2001* kann sich leicht eine gewisse Enttäuschung einstellen, zu ähnlich scheint der Titel seinem Vorgänger. Zwar ist die Grafik brillant (wie in jeder neuen Version deutlich besser, als man es sich hätte vorstellen können), doch die spielerischen Unterschiede drängen sich nicht auf. Größtes Ärgernis ist nach wie vor die nicht frei konfigurierbare Gamepad-Steuerung. Unverständlich ist auch die erneute Reduzierung der taktischen Möglichkeiten. Das wohl mit am sehnlichsten erwartete Feature von *FIFA 2001*, die direkte Verbindung über das Internet durch direktes Anwählen des Gegners über dessen IP-Adresse, ist nur bedingt brauchbar. Schon bei ISDN und erst recht bei Modemverbindungen sind die Spiele häufig nicht mehr flüssig. Hat man einige Partien mit *FIFA 2001* gespielt, merkt man doch einige deutliche Abweichungen zum Vorgänger, die gefallen und Lust auf mehr machen. Das Spiel ist deutlich simulationslastiger und etwas langsamer geworden, was man an den Ergebnissen allerdings leider nicht bemerkt, die immer noch zu hoch ausfallen. Schön ist, dass Sie nun wieder mit Sololäufen Tore erzielen können, denn eine falsche Bewegung des Abwehrspielers schafft realistischen Raum und auch Zeit dazu. Alles in allem ist *FIFA 2001* die beste momentan erhältliche Fußballsimulation. Ob sich die Anschaffung lohnt, sollten aber gerade *FIFA 2000*-Besitzer durch vorheriges Probespielen selbst beurteilen. In der nächsten Ausgabe der PC Action lesen Sie, wie die Online-Gemeinde den neuen Teil aufgenommen hat.


Das Treiben rund um das Spielfeld rundet das Bild ab.

Auf CD-ROM

Stadien, Schuhe
Auf der Cover-CD finden Sie diesmal Werbebanden der Champions League, die Nike-Air-Zoom-90-Schuhe von Louis Figo und neue animierte Zuschauer für *FIFA 2001*.
ucladboards.exe, newcrowd.exe, AirZoom90.exe

Savegames
Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats
hilite00.sav , hilite01.sav

Stadien, Schuhe
Aufgrund eines technischen Fehlers fehlten letzte Ausgabe folgende Dateien. Wir bitten um Entschuldigung und reichen diese hiermit nach.
whitehartlane.exe, Adidas Blanches.exe, KSCPatch.exe Werbebanden, Schuhe und Zuschauer für *FIFA 2001*

zusätzlich nur auf DVD
LigaManager, Rasentexturen, Replay-Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien

FML – Aktuelles

Die Revanche des OFC Neugersdorf in den FML-Playoffs ist mehr als geglückt. Nachdem sich Stefan Berndt in der Qualifikationsrunde in drei Spielen gegen den Titelaspiranten Markus Amend (ASV Feudenheim) mit 5:11, 9:4 und 9:7 durchsetzen konnte, war er danach nicht mehr aufzuhalten und ist mit neun Siegen und nur einer Niederlage Meister der sechsten FML-Saison geworden. Vizemeister wurde Markus Relotius (FC Bunderhee).

Gewinnspiel – Tor des Monats

Zum FML-Tor des Monats Oktober wurde das Tor von Jens Liebs gewählt. Mit dem Replay-Organizer, der auf der Cover-CD-ROM der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay-Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Oktober wurde unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* das Tor von Jürgen Dums gewählt. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles PC-Spiel. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2000* im Weltklassemodus erzielt? Senden Sie es an Leiter@fifamodemliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.


Spektakulär: Dieser Einwurf wird per Seitfallzieher direkt vom Stürmer verwandelt.

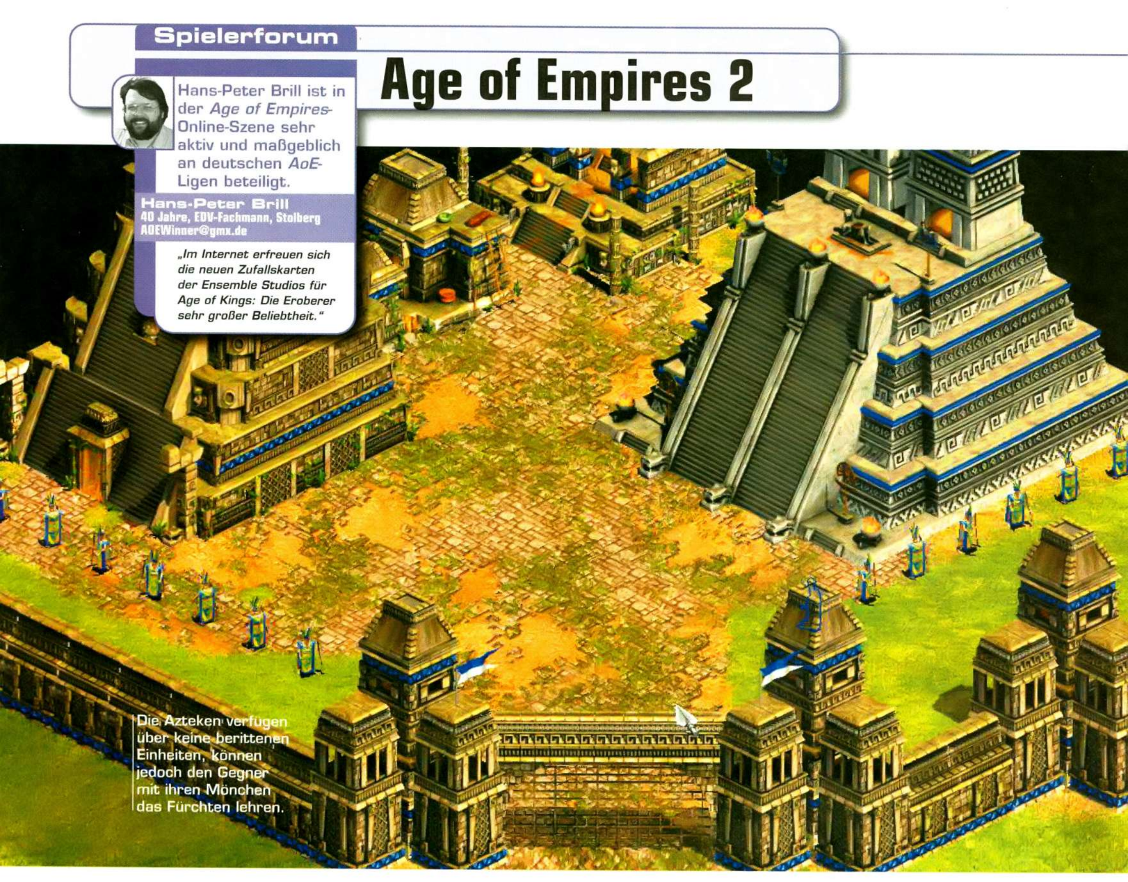

Ein abgefälschter Fallrückzieher von der Mittellinie geht über den Torwart ins Netz.

Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@gmx.de

„Im Internet erfreuen sich die neuen Zufallskarten der Ensemble Studios für Age of Kings: Die Eroberer sehr großer Beliebtheit."



Die Azteken verfügen über keine berittenen Einheiten, können jedoch den Gegner mit ihren Mönchen das Fürchten lehren.

Die Azteken

Kann ein unberittenes Volk von Mönchen ein ernst zu nehmender Gegner sein? Eine nähere Betrachtung ihrer besonderen Merkmale gibt die Antwort:

- Dorfbewohner tragen +5
- Start mit einem Adlerkrieger
- Militäreinheiten 15% schneller erschaffen
- +5 Mönch-Lebenspunkte für jede Kloster-Technologie

Bei dieser Zivilisation ohne berittene Einheiten übernimmt der Adlerkrieger die Aufgabe, die sonst der Kavallerie zukommt. Im Übrigen setzen die Azteken voll auf ihre Infanterie aus der Kaserne und die ausgezeichneten Mönche. Die etwas verbesserten Dorfbewohner (tragen +5) bringen einen frühen Ökonomie-Vorteil, da die Wegzeiten doch erheblich reduziert werden. So können die Azteken auch gegen andere schnelle Zivilisationen gut mithalten. Die schneller erschaffenen Militäreinheiten sind zumeist nur ein geringer Vorteil, auch wenn Infanterie von den Azteken in rauen Mengen produziert wird. Die eine oder andere zusätzliche Kaserne hat zumeist mindestens denselben Effekt und der Wert eines geringfügig früheren Angriffs ist nicht so hoch einzuschätzen.

Wer die Azteken wählt, der wählt die Mönche. Hier liegt die wahre Stärke der Azteken, besonders dann, wenn gegnerische Einheiten nicht gut an die Mönche herankommen. Mit mehr Lebenspunkten und fortwährend durch andere Mönche geheilt, ist eine Gruppe von aufgewerteten Mönchen in der Hand eines geschickten Spielers außerordentlich effektiv. Natürlich müssen die Mönche gegen direkten Zugriff sehr starker Einheiten geschützt werden. Manche Spieler behaupten, das Geräusch der erfolgreichen Bekehrung könne wahrhaft süchtig machen ...

Jaguarkrieger

Mit seinem speziellen Bonus gegen die Infanterie anderer Völker ist der Jaguarkrieger ausschließlich für diesen Einsatz interessant, da ansonsten die normale Infanterie sicherlich die bessere Wahl darstellt. Nur wenn es tatsächlich zu fortwährenden Infanterieschlachten kommt, sind die benötigten 1.000 Nahrungseinheiten und 500 Goldeinheiten für die Aufwertung zum Elite-Jaguarkrieger wirklich eine empfehlenswerte Investition.

Blumenkriege

Ein Verbesserung der Angriffsstärke um +4 ist ein überaus interessanter Vorteil. Ein Elitekämpfer mit 21 Angriffsstärke ist eine kaum zu besiegende Macht. 450 Nahrungs- und 750 Goldeinheiten sind sicherlich schmerzvoll viel, aber bei einem langen Spiel rasch amortisiert.

Wahrhaft gefürchtet sind die schnellen Gruppen von Adlerkriegern, die während des gesamten Spieles immer wieder die Ökonomie der Gegner erheblich schwächen können.

Teambonus

Nimmt einer der Spieler Azteken, so erzeugen Reliquien +33% mehr Gold. Ein geringer und selten wirklich ausschlaggebender, aber dennoch nicht zu verachtender Vorteil.

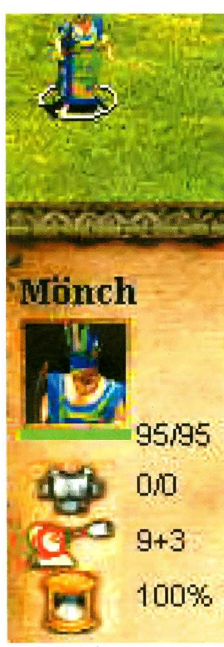
Bewertung

Es ist sehr schwer zu erlernen, mit Mönchen erfolgreich zu sein, aber einigen wenigen Spielern gelingen damit ausgesprochen beeindruckende Resultate. Besonders gegen Kriegselefanten, aber auch gegen Ritter erzielen Azteken sehr gute Ergebnisse. Ritter, die nicht bekehrt werden, erliegen den aufgewerteten Pikenieren der Azteken.

Mönche in Age of Kings

Da Mönche die herausragende Stärke der Azteken sind, ist es an der Zeit, deren Arbeitsweise einmal detailliert offen zu legen:

- Alle 1,25 Sekunden erfolgt ein Konvertierungsversuch
- Die ersten drei Konvertierungsversuche schlagen immer fehl
- Ab dem vierten Konvertierungsversuch (also nach 5 Sekunden) gelingt die Konvertierung normaler Einheiten mit einer Wahrscheinlichkeit von weniger als 30%
- Versuchen mehrere Mönche gleichzeitig dieselbe Einheit zu bekehren, so steigt die Erfolgschance mit der Anzahl der Mönche erheblich an
- Späher und leichte Kavallerie können mit einer Chance von 10% bekehrt werden. Hat der Gegner den Glauben entwickelt oder ist einer der Gegner Teutone, verringert dies die Chance einer erfolgreichen Konvertierung jeweils um 50%
- Gebäude können erst nach 15 Sekunden erfolgreich bekehrt werden
- Es ist also erforderlich, dass Mönche mehr als 5 Sekunden lang gegen die Einheit geschützt werden müssen, die sie konvertieren wollen.

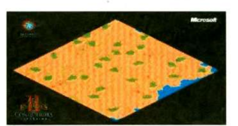


Azteken-Mönche haben alle Kloster-Entwicklungsmöglichkeiten und mehr Lebenspunkte als ihre Kollegen von anderen Zivilisationen.

Die neuen Ensemble-Zufallskarten

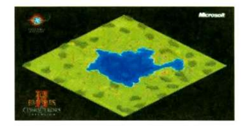
Mit *Die Eroberer* ist es möglich, eigene Skripts für die Generierung neuer Zufallskarten zu verwenden. Da es aber für die meisten Spieler gar nicht so einfach ist, ein Skript zu entwickeln, das zu ausgewogenen Zufallskarten führt, haben die Entwickler der Ensemble Studios eine Reihe neuer Skripte bereitgestellt. Um den zusätzlichen Spielspaß mit diesen neuen Karten sofort genießen zu können, sind diese auf der Cover-CD enthalten. Weitere Karten sollen künftig folgen.

ES@Prairie



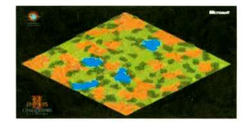
Mit zwei Spähern kann man die unwirtliche Umgebung rasch erkunden. Zwei Beerensträucher sind nahe dem Dorfzentrum und mit etwas Glück findet man Truthähne und Rehwild. Nur selten kann man sich irgendwo leicht einmauern und so sind die eigenen Dorfbewohner alsbald den Angriffen des Gegners ausgesetzt.

ES@Metropolis



Wen die immer gleiche Startsituation bei *Age of Kings* schon langweilt, der wird diese Karte bald lieben. Jeder Spieler hat bei Spielstart drei Dorfzentren, drei Gruppen von Dorfbewohnern und drei Späher. In der Umgebung jedes Dorfzentrums gibt es die volle Zahl Schafe, Beeren, Steine und Gold.

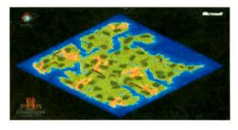
ES@Graveyards



Anlässlich Halloween veröffentlichte Ensemble diese Karte mit abgestorbenen Baumstämmen, verfallenen Gebäuden und Grabsteinen.

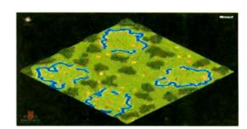
ES@Dingos

Ohne einen Späher, dafür mit vielen Schafen – aber auch Wölfen – ist diese Karte sehr hektisch. Ohne den Webstuhl haben die Dorfbewohner es sehr schwer auf dieser Karte.



ES@Moats

Jeder Spieler ist anfangs recht geschützt, doch stellt sich dies bald als trügerisch heraus. Holz gibt es nur außerhalb der



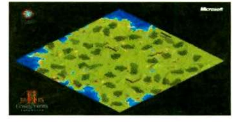
Basis und Einheiten mit großer Reichweite können oft die gesamte Stellung einsehen.

ES@Glaciers



Im frostigen Norden spielend, muss jedes Team die eigene Eisinsel verteidigen.

ES@Capricious



Nur durch den Zufall gesteuert, gibt es manchmal nur halb so viele Ressourcen, ein anderes Mal die normale Menge und gelegentlich die doppelte Menge Nahrung, Stein oder Gold. Man kann sich auf dieser Karte einfach auf gar nichts verlassen und steht mit jeder Partie wieder vor völlig neuen Herausforderungen.

Auf CD-ROM

Zufallskarten

Zufallskarten zu *Age of Kings: Die Eroberer* direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios

Capricious.exe, Dingos.exe, Team_Glaciers.exe, Graveyards.exe, Metropolis.exe, Moats.exe, Prairie.exe

zusätzlich nur auf DVD

Deutscher *Age of Kings*-Patch, Tabelle aller *Age of Kings*-Einheiten, *AoK*-Szenarien von F. Weinmann, Patches für *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms*, *AoK*-Leser-Kampagnen *HAI NU'N*, *Wilhelm der Eroberer* und *Der Weg in eine neue Ära*, *AoK*-Leser-Mission *Die Kosaken erobern Sibirien*

Command & Conquer

Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Webmaster von CCIN.de und RedAlert2.de

„Alarmstufe Rot 2 rockt – die Verkaufszahlen belegen das! Und die Dune-Engine sieht auch cool aus!"

Red Alert 2 INI-Editor

Michael Rezmer, einer der CCIN-Webmaster, hat sich entschlossen, einen kleinen *Alarmstufe Rot 2*-INI-Editor zu schreiben. Obwohl das Tool ziemlich simpel ist, hat es drei extrem nützliche Funktionen:

- Ändern der Spiel-Auflösung: *Alarmstufe Rot 2* unterstützt von Haus aus maximal eine Auflösung von 1024 x 768. Mit dem *Alarmstufe Rot 2*-INI-Editor lässt sich die maximale Auflösung auf bis zu 1600 x 1200 hochschrauben. Gleichzeitig unterstützt das Programm die Option, Videos auf voller Bildschirmbreite anzuzeigen. Logischerweise entstehen dann aber oft unschöne Pixel-Effekte.
- Das Programm hat eine Option, die es erlaubt, im Internet mit acht Spielern zu spielen, obwohl *Alarmstufe Rot 2* eigentlich nur maximal vier Teilnehmer im Netz erlaubt.
- Modus der Gefechte: der Gefechts- bzw. Geplänkel-Modus von *Alarmstufe Rot 2* läuft standardmäßig im Modus „Schlacht". Mit dem INI-Editor lässt sich auch das ändern, z. B. auf „Seeschlacht" oder „Unheilige Allianz". Warnung: ändert man hier etwas, wird das Spiel absturzgefährdeter.

Der Editor findet sich auf der CD.

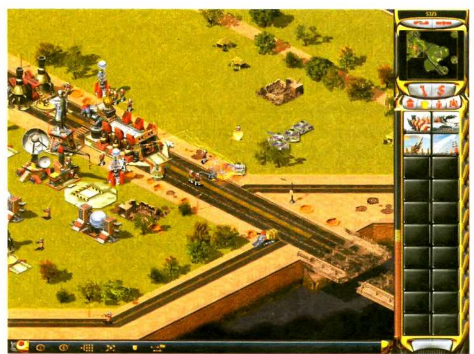
FinalAlert/ FinalSun

Matze hat sein FinalSun für *Alarmstufe Rot 2* konvertiert: FinalAlert heißt seine neueste Kreation. Damit lassen sich mühelos *Alarmstufe Rot 2*-Karten erstellen. Das Programm zeigt die Landschaftsobjekte sogar genauso, wie sie hinterher auch im Spiel aussehen.

Von FinalSun gibt es jetzt die neue Version 0.97 Alpha 1. Die wohl bedeutendste Verbesserung ist das dynamische Laden von Grafiken, wodurch sich die Ladezeiten beim Programmstart deutlich verkürzen. Hinzu kommen zahlreiche ausgemerzte Bugs, was ein wesentlich flüssigeres und unterbrechungsfreieres Arbeiten ermöglicht.

Zusätzlich zu diesen beiden Programmen gibt es nun noch den Red-Alert-2-String-Editor. Mit diesem Tool kann man alle Zeichenketten in *Alarmstufe Rot 2* bearbeiten, die etwas mit der Programmsprache zu tun haben. Dieses Tool wird auch gebraucht, um neue Einheiten in *Alarmstufe Rot 2* einzubinden.





Verteidigung einer Basis mit Tesla. Der in der Mitte erkennbare verstärkte goldene Energiebogen ist besonders wirkungsvoll.



Ein typischer Taktikeinsatz im Labyrinth der Großstadt.

Mehrspieler-Karten

Weil es mit FinalAlert so schön einfach ist, neue Karten zu erstellen, gibt es auch schon einige neue Mehrspieler-Maps. Ein paar finden Sie auf der aktuellen Cover-CD, weitere werden in den nächsten Ausgaben folgen.

Wir haben uns überlegt, einen kleinen Wettbewerb zu starten. Wer selbst eine Karte erstellt hat, kann sie an mapcontest@ccin.de senden. Wenn sie gut ist, wird sie auf der PC-Action-CD und auf CCIN veröffentlicht. Wenn sie sehr gut ist, werden wir sie hier sogar vorstellen.

Diese Ausgabe beginnen wir mit der Karte „Komm doch" (auch auf der Heft-CD). Auf dieser Karte gibt es ziemlich viele Ressourcen. Was die Karte aber wirklich hervorhebt, ist der spielerische Schwerpunkt: Es geht in erster Linie um Seeschlachten. Wer also schon immer mal mit 15 Flugzeugträgern gegen zehn Dreadnoughts kämpfen wollte, sollte die Karte unbedingt ausprobieren.

Wer gerne noch mehr Karten hätte, schaut am besten einfach bei der RedAlert2.de-Download-Sektion vorbei (http://ww.redalert2.de/downloads).

Netplayer mit Alarmstufe-Rot-2-Support

Für alle, denen Westwood Online zu langsam oder instabil ist, gibt es jetzt eine gute Alternative: den Netplayer Client. Dieses Programm simuliert für Spiele ein IPX-Netzwerk. In Wahrheit läuft die ganze Sache aber immer noch über TCP/IP. Unsere Tests haben ergeben, dass Netplayer wirklich besser läuft als WW Online, daher könnte ein Download von der Netplayer-Homepage (http://www.netplayer.de) für *Alarmstufe Rot 2*-Spieler wirklich interessant sein. Netplayer ist übrigens kostenlos, die Anmeldeprozedur ist simpel.

Strategien

Nach dem Vorbild vieler *StarCraft-* und *Age of Empires-*Seiten baut CCIN derzeit eine Strategien-Datenbank auf. Zu erreichen ist diese unter www.redalert2.de/strats. Um Vorschläge und Verbesserungen wird ausdrücklich gebeten. Kontaktadresse: strats@ccin.de.



Auf CD-ROM

Red Alert 2 INI-Editor
INI-Editor für *Alarmstufe Rot 2*
ra2ini.exe

FinalSun
Editor für *Tiberian Sun*
finalsun097a1.exe

FinalAlert
Editor für *Alarmstufe Rot 2*
finalalert097a1.exe

Final*-DLLs
DLLs für den FinalSun-Editor
finalsundll.zip

Alarmstufe Rot 2 StrEdit
String-Editor
ra2stredit.exe

Karte "Double Side"
Karte für *Alarmstufe Rot 2*
doubleside.exe

Karte „Komm Doch"
Karte für *Alarmstufe Rot 2*
kommdoch.exe

Red Alert 2 Deezire
Mod für *Alarmstufe Rot 2*
ra2deez.exe

zusätzlich nur auf DVD
Mod Heavy Assault, Mod Infantery Force, Patch 2.03 für *Tiberian Sun/Feuersturm*

Interview mit dem deutschen C&C-Profi Prochnow

Wir haben Prochnow interviewt. Er gehört zu den besten *C&C*-Spielern Deutschlands und ist somit schon fast ein Promi in der Community.

PC ACTION Hast du schon *Alarmstufe Rot 2* gespielt? Wie findest du es?

Prochnow: Ja, schon ausgiebig: bisher 53 Siege. Mein erster Eindruck war negativ. Ich dachte, *Alarmstufe Rot 2* wäre nur ein Rusher-Spiel. Nachdem ich es ein bisschen länger gespielt hatte, hat sich meine Meinung jedoch geändert. Es gibt ziemlich viele Combo-Strategien. Besonders das IBF finde ich praktisch: In einem Clan-Game 2v2, der eine Alliierter, der andere Kuba, dann drei Terroristen bauen, in IBFs stecken und schon hat man drei Hammer-Einheiten! Am Anfang hatte ich das Spiel halt falsch eingeschätzt...

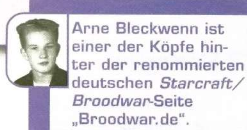
PC ACTION Was findest du besser? *Tiberian Sun/Feuersturm* oder *Alarmstufe Rot 2*?

Prochnow: Ich persönlich bevorzuge *Tiberian Sun* in Kombination mit *Feuersturm*. Ich finde die Atmosphäre in *Feuersturm* wesentlich besser, bei *Alarmstufe Rot 2* zieht Westwood alles durch den Kakao. Kurz gesagt, mag ich die *Alarmstufe Rot 2*-Ironie nicht besonders, das ist halt Geschmackssache. Außerdem liegt viel zu wenig Geld auf den *Alarmstufe Rot 2*-Karten. Hinzu kommt, dass gerade Basisbau bei *Feuersturm* ein wichtiges taktisches Element ist, bei *Alarmstufe Rot 2* kommt mir das zu kurz. Ich mag halt den EMP und den Feuersturm-Wall zu sehr. Ich glaube, davon kann und will ich mich nicht trennen!

PC ACTION Was ist deine *Alarmstufe Rot 2*-Lieblingsstrategie?

Prochnow: Bei Clan-Games ganz klar die oben genannte. Im Einzel zuerst fünf bis zehn Panzer bauen, mit denen dann die gegnerischen Sammler und wenn möglich das Tech-Center zerstören. Nebenbei, wenn genug Credits da sind, Flugzeugträger oder Dreadnoughts bauen. Die werden dann hinterher mit Delfinen oder U-Booten verstärkt. Kombiniert werden sollte der Angriff vom Meer aus mit einem Land-Angriff, z. B. mit zehn Mirage- und fünf Prisma-Panzern. Wenn der Gegner zu diesem Zeitpunkt noch lebt, hat er Pech gehabt. Grundsätzlich nie vergessen: Die Ökonomie, also der wirtschaftliche Teil, ist enorm wichtig! Wer hier am Anfang etwas verbockt, hat ziemlich sicher verloren.
Was auch zu meinen Lieblingsstrategien gehört: Einsatz der Super-Weapons! Es kommt enorm gut, einfach mal fünf Prisma-Panzer mit der Chronosphäre in die gegnerische Basis zu beamen. Oder auch sehr schön: Neun Apokalypse-Panzer und dann den eisernen Vorhang darauf anwenden. Der Gegner, der die Apos überlebt, soll sich mal bei mir melden. Gegen den würde ich gerne spielen!

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/ Broodwar*-Seite „Broodwar.de".

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

„Eines der vielleicht interessantesten Features von BroodWar.de wurde kürzlich nach monatelanger Arbeit fertig gestellt: der BroodWar.de ClanPlanet."

Auf CD-ROM

Broodwar-Karte
Die Karte des Monats: World War
(8)WorldWar.scx

Broodwar-Karte
Eine weitere Karte aus dem BroodWar.de-Kartenarchiv: The Shield
892.exe

zusätzlich nur auf DVD
Diverse *Broodwar*-Karten

Der ClanPlanet

Der ClanPlanet von Broodwar.de (http://clanplanet.gcpro.de) befasst sich ausschließlich mit dem Thema Clans und bietet eine umfangreiche Suchfunktion, mit der Sie z. B. viele Informationen zu einer flüchtigen Internet-Bekanntschaft herausfinden und sich daraufhin gleich mit diesem Spieler zu einem Spiel für den nächsten Tag verabreden können. Oder Sie suchen nach einem Clan in Ihrer Nähe, der Ihren eigenen Wünschen entspricht, und bitten bei Interesse sogar gleich um Aufnahme. Die wohl interessanteste Funktion ist jedoch, Spieler aus der eigenen Umgebung zu finden.

Der ClanPlanet stützt sich auf eine umfangreiche Spieler- und Clan-Datenbank, in der Sie Ihren Nickname bzw. Ihren Clannamen in wenigen Sekunden kostenlos eintragen und somit sichern können. Dabei gilt es zu beachten, dass mit der ersten Registrierung ein Zugang erstellt wird, der einem daraufhin die Erstellung vieler Nicknames ermöglicht. Praktischerweise kann man sich nicht nur für *Starcraft* registrieren, sondern auch seinen *Counterstrike*-Clan bzw. seine *Diablo 2*-Gilde eintragen, da der ClanPlanet mit weiteren bekannten Seiten wie Diablo2.de oder Cs-Scene.de zusammenarbeitet.

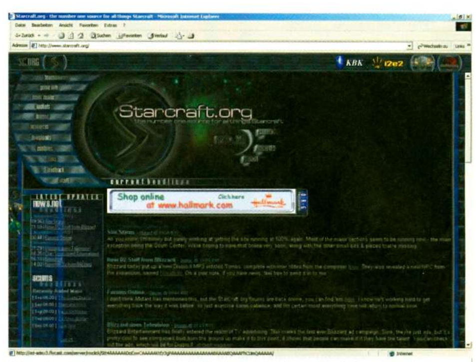
In der ersten Woche haben sich bereits über 500 Spieler und mehr als 100 Clans allein aus dem Bereich *Starcraft* eingetragen – Tendenz steigend. Der ClanPlanet stellt eine Chance für die Spieler und Clans dar, sich besser kennen zu lernen und eventuell etwas zusammenzuwachsen. Über diese Features hinaus bietet der ClanPlanet aber auch allgemein Vorteile für Clans. So erhält jeder registrierte Clan unter anderem auf Wunsch kostenlos ein sehr hochwertiges

Wir über uns

Das *Starcraft*-Spielerforum wird von Arne Bleckwenn in Zusammenarbeit mit Daniel Ludes/Smeagol erstellt, der bei der Seite BroodWar.de tätig ist und viele Informationen aus der *Starcraft*-Szene beisteuert.

Aufgewertete Goliaths fallen über eine ahnungslose Gruppe von Mutalisken her.


Die Startseite des BroodWar.de ClanPlanets, auf der Sie auch nach Spielern in Ihrer Umgebung suchen können.


Eine der ältesten Starcraft-Seiten mit dem Titel Starcraft.org erstrahlt nach längerer Pause nun wieder in altem Glanz.

Forum, das frei konfiguriert werden kann.

StarCraft 2

Blizzard hat die häufig gestellten Fragen (FAQ) auf www.blizzard.com um einige interessante Punkte erweitert, die den Spekulationen um *Starcraft 2* wohl vorerst den Wind aus den Segeln nehmen dürften.

F: Plant Ihr weitere Add-ons für *Starcraft*?

A: Nein.

F: Könnt ihr uns Informationen zu dem Projekt geben, an dem zurzeit das zweite Entwickler-Team arbeitet?

A: Es ist nicht Starcraft 2.

F: Wird es *Starcraft 2* geben?

A: Momentan hegen wir keinerlei Pläne für Starcraft 2. Wir sind alle sehr stark verbunden mit den Charakteren, die wir sowohl im Original als auch im Erweiterungs-Set erschaffen haben, jedoch haben wir momentan nicht vor, dieses Universum abermals zu besuchen.

Nationalteam

Es gab einige Veränderungen in den Regeln des deutschen *Starcraft*-Nationalteams (Ger-Team). So kann man sich jetzt nicht mehr über die Battle.net-Ladder qualifizieren und es werden wahrscheinlich alle vier Wochen internationale Spiele durchgeführt. Die komplette Regelliste können Sie unter folgender URL nachlesen: http://broodwar.gcpro.de/deuteam/regeln.cfm

Karte des Monats



Name:	World War
Autor:	OnkelTom
Version/Landschaft:	Broodwar/Eis
Spielerzahl:	8 Spieler
Größe:	256x256
Use Map Settings:	Möglich (4vs4)
Bewertung:	9 Punkte

Man beginnt am Rand der Karte, wobei ein Kontrahent nur eine Schlucht weit entfernt liegt. Die für die Größe der Karte spärliche Zahl von acht Mineralienblöcken wird durch eine natürliche Expansion direkt vor der Basis erweitert. Die einzigen sonst begehbaren Bereiche befinden sich im Gebiet außerhalb des „Kleeblatts" in der Mitte; auch hier findet man nur Mineralien. Um weiteres Gas zu nutzen, muss man schon den Luftweg benutzen, hat dann aber mehrere Möglichkeiten. Die Map ist für ihre Größe sehr fair, keiner hat einen Vorteil; außerdem wird durch die langen Wege zum Gegner ein schneller Angriff verhindert. Die Expansionen sind strategisch gut verteilt und meist hart umkämpft! Für Netzwerk-Partys eine unverzichtbare Map; im Battle.Net wird man aber schwer jemanden zum Spielen finden, da das Spiel zu lange dauert. (Getestet von StarHealer)



Ein Spieler in Korea

Wir sprachen mit [Def]Korn, der in seiner Eigenschaft als erfolgreicher *Starcraft*-Spieler kürzlich wieder in Korea unterwegs war.

Smeagol: Wie wurden die eingeladenen Spieler in Korea behandelt und wie war das Turnier organisiert?
[DEF]Korn: Im Spielerhotel waren ständig ca. 15 Battle-Top-Bedienstete und haben sich um die Spieler gekümmert, Exkursionen organisiert und Kritik entgegengenommen. Das Hotel selbst lag außerhalb von Seoul in einem Erholungsgebiet, weitab vom Großstadtchaos. Im Hotel war für alles gesorgt: zwei Spielräume mit 50 PCs, ein Supermarkt, der bis Mitternacht geöffnet war, und ein paar extra PCs mit Internet-Anbindung. Zur Eröffnungsfeier wurden alle Spieler in das Luxushotel schlechthin in Seoul eingeladen, ebenso wie das gesamte Organisationskomitee, einige Politiker und Offizielle von verschiedenen Computerfirmen. Ich hatte das Glück, als einer der beiden Spielerrepräsentanten ausgewählt zu werden, und saß mit dem koreanischen Kultusminister und CEOs von Samsung, EA und Battle Top an einem Tisch.

Smeagol: Wie nahmen die Medien dieses Ereignis auf?
[DEF]Korn: Ständig waren Fernsehteams, Fotografen und Reporter anwesend. Während meiner beiden Aufenthalte in Korea gab ich insgesamt vier Interviews, spielte in einem Werbespot mit und nahm an einem Foto-Shooting teil. Die beiden Firmen ICM und Battle Top leben quasi davon, dass die World Cyber Game Challenge einen möglichst umfassenden und guten Eindruck in den Medien hinterlässt.

Smeagol: Sind Computerfreaks in der koreanischen Öffentlichkeit angesehener als in der deutschen?
[DEF]Korn: Die bekannten ProGamer in Korea sind dort Prominente. Ein großer Teil der Bevölkerung – nicht nur die Computerspieler – kennt sie, da sie ständig im Mittelpunkt der Medien stehen. Das geht so weit, dass z. B. die koreanische Boulevard-Presse dem Kanadier Guillaume Patry, der nun seit acht Monaten ProGamer in Korea ist, ständig irgendwelche Affären andichtet.

Smeagol: In Korea arbeiten ja schon ein paar Leute als professionelle, bezahlte Spieler. Glaubst du, dass auch irgendwann Deutsche dauerhaft nach Korea gehen?
[DEF]Korn: In Korea gibt es rund 1.000 bezahlte ProGamer, die berufsmäßig größtenteils *Starcraft* spielen. Im Prinzip ist es gar nicht so schwierig, als Deutscher ProGamer in Korea zu werden. Drei der vier Spieler des deutschen *Starcraft*-Teams bekamen konkrete Angebote, für 2.000 US-Dollar pro Monat in Korea zu bleiben.

[DEF]Korn: alias Dominik Kofert
Smeagol alias Daniel Ludes

Die Sims

Unser Experte Jan Harder, Betreiber von Simszone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der Sim-Szene.

Jan Harder,
21 Jahre, Student aus Bremen
http://www.SimsZone.de
harder@simszone.de

Mit Blueprint lassen sich leicht Objekte erstellen, die bisher kaum möglich waren und daher dürfen wir uns in den nächsten Monaten auf viele neue Sachen freuen.



Nicht gerade Gentlemen: Unser Sim hat mit dem Chemiebaukasten einen Trank gebraut, der ihn geklont hat. Der Doppelgänger hat sich gleich an seine Ehefrau herangemacht. Dafür gibt es eine dicke Ohrfeige.

Neuigkeiten um Blueprint

Eigentlich sollte man meinen, dass das Interesse an einem Spiel elf Monate nach dem Erscheinen abflaut – nicht so bei Die Sims. Immer noch erstellen Sim-Fans neue Skins, Wände, Böden und Objekte und auch der Nachschub an neuen Tools reißt auch nicht ab. Ganz besonders aktiv ist Bil Simser, der Entwickler des heiß ersehnten Tools Blueprint, bei dem die Erstellung neuer Objekte im Vordergrund steht. Nachdem der gesamte Quellcode für das Tool durch einen tragischen Unfall verloren ging, ist nun eine komplett neue Alpha-Version des Tools verfügbar. Diese läuft zwar bereits recht stabil, enthält allerdings noch keine Funktion, mit der man die neuen Objekte in das Spiel importieren kann. Das neue Blueprint ist allerdings kein vollständiger 3D-Editor, sondern dient vielmehr dazu, bereits fertige „Meshes" (3D-Modelle) zu Die Sims-Objekten zu konvertieren. Das eigentliche Editieren müssen Sie also in einem 3D-Programm wie beispielsweise dem 3D Studio Max vornehmen. Zusätzlich bietet Blueprint die Möglichkeit, sämtliche Werte des Objektes festzulegen, wie Namen, Preis, Beschreibung und sogar Hungerwert des Sims. Ein sehr gutes Tutorial, sowie die jeweils neueste Blueprint-Version finden Sie auf der Blueprint-Homepage (www.simfreaks.com/blueprint).

Tools, Tools, Tools

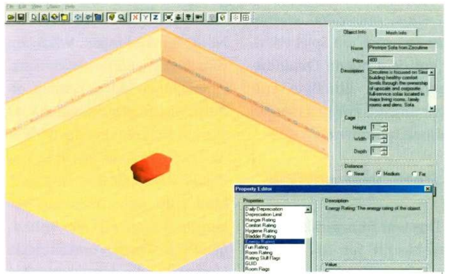
Ebenfalls von Bil Simser stammt der Simplorer, der Ihnen beim Verwalten von runtergeladenen Wänden, Böden und Objekten hilfreich zur Seite steht. Wer kennt das nicht: Nach dem hundersten Objekt oder Bodenbelag findet man sich im Spiel kaum noch zurecht und würde gerne die eine oder andere unbrauchbare Datei wieder entfernen. Nur welche der kryptisch benannten Dateien ist nun die richtige? Mit dem Simplorer kein Problem mehr, da er zu jeder Datei ein Bild anzeigt. Zusätzlich werkelt Bil Simser derzeit an dem Tool TheSims Scene Builder, in dem Sie sich, ähnlich wie in SimShow, eine Vorschau von Skins anschauen können. Die Besonderheit liegt jedoch darin, dass sich Szenerien, in der die Sims dargestellt werden, aus verschiedenen Wänden, Böden und Objekten zusammenstellen lassen. Ein weiteres viel versprechendes Projekt ist das Tool Simster, an dem die Macher der Seite Sim Heaven (www.sim-heaven.com) arbeiten. Geplant ist eine Art Tauschbörse für Objekte, in der Sie nach dem Napster-Prinzip Objekte mit anderen Usern tauschen können. Aber auch von den schon bekannten Tools gibt es Neues zu berichten: Der SimTransmogrifier (www.lushcreations.com/Transmogrifier.htm) und TheSims Edit für Das Volle Leben sind beide in neuen Versionen verfügbar, in denen einige Fehler ausgemerzt und neue Features hinzugefügt wurden.

Auf der Jagd nach dem Clown

Eigentlich sind die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) in Das Volle Leben ja recht beliebt. Der Hausroboter nimmt den Sims beispielsweise viel Arbeit ab und der Flaschengeist kann viele nützliche Dinge herbeizaubern. Ganz anders ist es aber beim tragischen Clown. Der kommt nämlich immer dann, wenn Sie sein Bild im Haus hängen haben und es einem Ihrer Sims so richtig schlecht geht. Doch anstatt ihren Schützling aufzumuntern, treibt er ihn in den Wahnsinn, indem er sich an seine Fersen heftet und am laufenden Band dumme Scherze macht. Sogar vom Schlafen hält er Ihre Sims ab. Der einzige Weg, ihn loszuwerden, war bisher, den betroffenen Sim



Da gibt es kein Entkommen mehr: Die Jägerin hat den tragischen Clown gestellt. Wenn sie ihre Arbeit erledigt hat, werden Sie sich nie wieder über unerwünschten Clownbesuch ärgern müssen.



Dank Blueprint werden Sie endlich Objekte in echtem 3D entwerfen und in das Spiel importieren können. Zusätzlich dürfen Sie nahezu jeden Wert für neue Objekte frei festlegen.

Außerdem

\\\Das **inoffizielle AddOn** von **Profisoft**, gegen das Electonic Arts gerichtlich vorging (siehe PCAction 12/2000) wird nun unter anderem Namen und ohne Schachtel nur in einer CD-Hülle verkauft.
\\\Auf der Seite Germansims finden Sie mit „SimCastel" eine Art **Sim-BigBrother-Serie** in Form einer Diashow. Nähere Infos unter www.germansims.de/folgel viewlet.tml.
\\\Im November wurde DieSims mit dem **Pädi 2000 in Gold**, einer Auszeichnung für pädagogisch wertvolle Spiele, prämiert.

Auf der Cover-CD

Blueprint Alpha
Die Alpha-Version des heißersehnten Objekteditors
blueprint.exe

Blueprint Texturen
Ganze 20 MB an Texturen für Blueprint
maps.exe

Simplorer
Der praktische Download-Verwalter von Bil Simser
simplorer.exe

TheSims Edit für Das Volle Leben
Eine neue Version des mächtigen Cheattools nur für das Add On
TSELL.exe

Start-Screens
Neue Start-Screens für Das Volle Leben in Rot, Grün und Lila
Setupfarbe.exe

zusätzlich nur auf DVD
Patch für Euro-Version, Neue Skins, Neue Bodentexturen, Neue Wandmotive, Simstrainer, Facelift Gold, DVD-Patch, Kuckucksuhr, Elchkopf, Heimcasino, Partyballons, Lampen, Pflanzen, Sims-Nacktpatch, Sims-Transmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation,
Simplorer.exe, Setupfarbe.exe

wieder aufzumuntern, doch das ist kaum möglich, wenn der Clown immer dazwischenfunkt. Daher bietet Maxis nun auf der offiziellen Website (www.thesims.com) die „Clown Catchers" zum Download an. Diese kann man im Notfall anrufen und schon erscheint ein netter Herr oder eine nette Dame, die den Clown einfach wegbeamt. Der Spaß kostet Sie zwar 500 Dollar, aber dafür haben Sie danach auch erst einmal Ruhe.

Neuigkeiten

Maxis werkelt derzeit an gleich vier neuen Spielen. Da wären zum einen die bereits bekannten Titel Sims Online, eine Internetvariante von Die Sims, und SimsVille, das eine Mischung aus den Bestsellern Die Sims und SimCity sein wird. Beide Titel sind für das nächste Jahr geplant. Zum anderen ist es nun offiziell, dass sich Die Sims 2 bereits in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, Gleiches gilt für SimCity 4000. Leider ist über die neuen Titel noch nicht viel bekannt, da Maxis alle Details geheim hält. Es wird aber jeden Sim-Fan freuen, dass Will Wright, der geistige Vater vieler Sim-Spiele, vor kurzem bestätigte, dass ein weiteres Add-On zu Die Sims nicht ganz ausgeschlossen sei. Die Chancen stünden 50:50.



ET lässt grüßen: Dieser Sim hat zu lange durch das Teleskop gestarrt und wird nun von Außerirdischen entführt. Wenn er später zurückkehrt, wird sein Wesen deutlich verändert sein.

Die Siedler 3

Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf „Mordred" Klöppel
28 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.siedleriv.de
rolf@gamigo.de

„Siedler 4 wurde verschoben – abwarten und Tee trinken heißt die Devise des Monats."



Die wild wuchernden Weinstöcke der Römer ähneln stark denen aus dem dritten Siedler-Teil



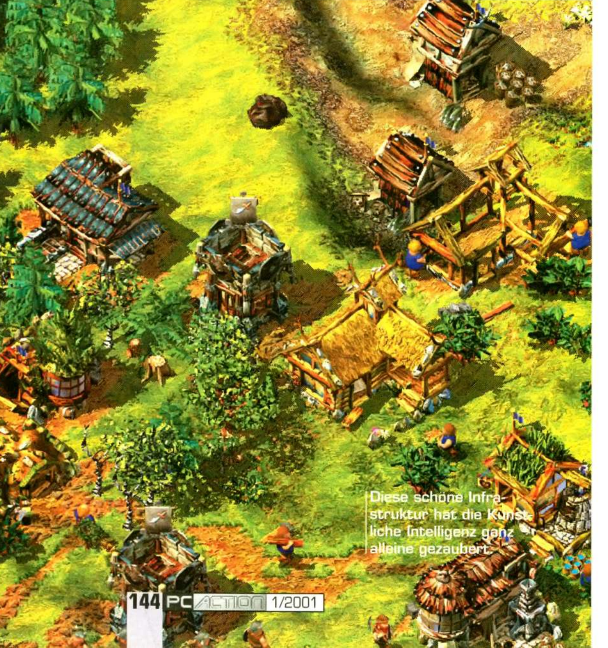
Auffällig ist, dass die Getreidefarm im Gegensatz zur S3-KI wirtschaftlich arbeitet.

Siedler 4 verschoben

In den vergangenen Wochen hatten die großen Versandhäuser unabhängig voneinander die Meldung an ihre Kunden herausgegeben, dass *Die Siedler 4* erst im Januar auf den Markt kommen wird. Kurze Zeit später dann die offizielle Bestätigung durch BlueByte: *Die Siedler 4* wird definitiv verschoben. Die Pressemitteilung hierzu wollen wir euch nicht vorenthalten:

BlueByte Software gibt bekannt, dass sich die Veröffentlichung der strategiegeladenen Wirtschaftssimulation *Die Siedler 4* verzögern wird. Um der Entwicklung des Computerspiels zusätzliche Ressourcen einzuräumen, verschiebt sich der Verkaufsstart auf voraussichtlich Januar 2001.

„Wir wissen, dass sich viele Computerspieler in diesem Jahr ganz besonders auf *Die Siedler 4* gefreut haben, und natürlich verstehen wir, wenn Fans zunächst enttäuscht reagieren werden. Letztendlich haben wir unsere Entscheidung jedoch auch im Sinne der Spieler getroffen", sagte Thomas Hertzler, Vorstandsvorsitzender und Inhaber BlueBytes, zu diesem Entschluss, „Zwar wird *Die Siedler 4* nicht mehr vor Weihnachten in den Regalen stehen, doch werden Fans mit dem vierten *Siedler*-Teil auch ein Spiel erhalten, das dem hohen Qualitätsstandard von BlueByte entspricht und das entsprechenden Spielspaß garantiert".



Diese schöne Infrastruktur hat die Künstliche Intelligenz ganz alleine gezaubert.

Beta-Test entfällt

Das war nun wirklich kein guter Monat für die *Siedler*-Fans. Kurz bevor der Veröffentlichungstermin verschoben wurde, mussten sie eine weitere Hiobsbotschaft schlucken. Der heiß ersehnte Online-Beta-Test für *Die Siedler 4* musste ausfallen. BlueByte beteuerte, dass sie diesen Schritt zwar bedauern, sich aber ganz auf die Fertigstellung des Spiels konzentrieren wollen. Da ein großer öffentlicher Beta-Test sehr viele zusätzliche Ressourcen benötigt, will BlueByte diese nun lieber in das Spiel investieren.

Die Siedler jetzt auch als Comic

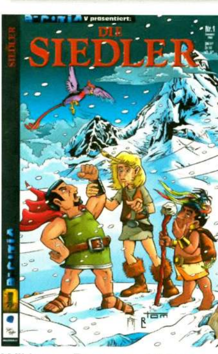
In Zusammenarbeit mit dem Ehapa Verlag (das Lustige Taschenbuch) veröffentlicht BlueByte eine Comic-Umsetzung von *Die Siedler*. Der Comic ist bereits erhältlich und basiert auf den Charakteren und der Hintergrundgeschichte der Computerspielreihe. Das 48 Seiten starke Heft ist im Buchhandel und bis Ende Dezember auch an vielen Kiosken für 6,90 Mark erhältlich. Der Leser lernt Nörd, einen jungen Wikinger, Clavius den Römer und Tusik, einen klugen Maya, kennen, erfährt, wie sie sich begegnen und warum sich die drei Siedler auf die Suche nach dem Tor in das Reich ihrer Götter machen. Man trifft aber auch auf bekannte Figuren aus den bisherigen *Siedler*-Spielen und entdeckt Hintergründe der Geschichte von *Die Siedler 4*.



Auf CD-ROM

Video
Der *Siedler 4*-Film vom Dunklen Volk – muss man gesehen haben
siedler4.avi

zusätzlich nur auf DVD
6 Mehrspieler-Maps
8 Maps des Monats



Wikinger, Römer und Maya bestehen im neuen Siedler-Comic lustige Abenteuer.





Täler, Wiesen, Wälder – einfach grässlich! Denn Morbus hasst alles, was grün ist. So zögert er keinen Moment, das Land der Siedler mit Pilzen und Schattenkraut in eine finstere Einöde zu verwandeln...

Ab Januar auf PC CD-ROM.



Spielen Sie DIE SIEDLER IV auch online im BLUE BYTE GAME CHANNEL!

- Aufregende Spiele gegen reale Gegner!
- Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!
- Direkter Spielstart über den Browser!
- Weltranglisten, Foren und Chats!
- Clans, Turniere und Gewinnspiele!
- Infos, automatische Updates, Online-Service!

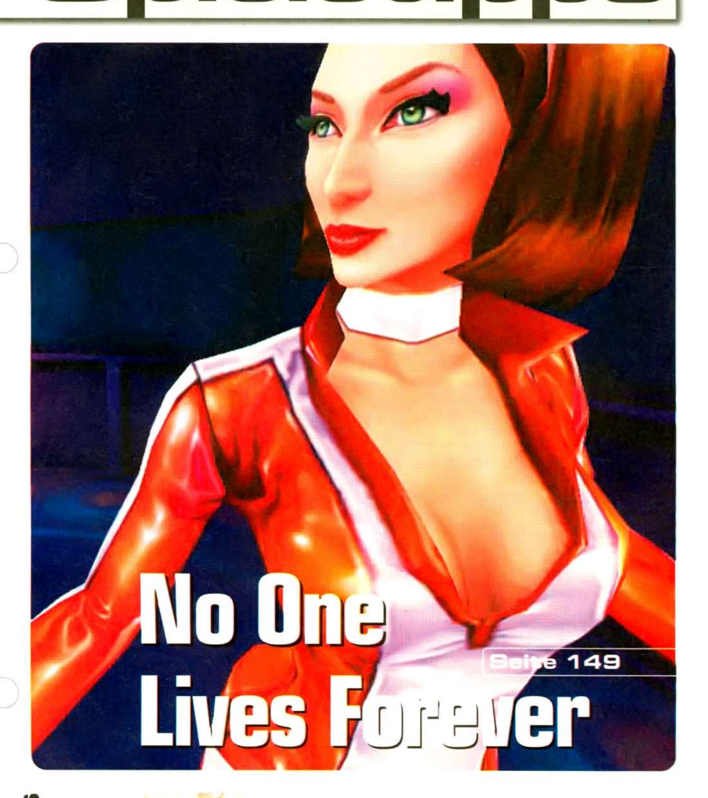
BLUE BYTE GAME CHANNEL ™






Schluss mit Herumrätseln!
Heißer Insidertipp:
Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.
Über 160 Seiten prall gefüllt mit den heißesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.
Ab sofort im Zeitschriftenhandel.
Mit Gewinnspiel
Hauptpreis: mp3-Player mit Festplatte von TERRATEC!
PC Games
Wissen, was gespielt wird
TIPPS und TRICKS
SONDERHEFT
1/2001
inklusive VOLLVERSION
NEU!
nur DM 14,80
CONFLICT: FREESPACE
ÜBER 1500 TIPPS +50 Levelkarten
BONUS CD
650 MB: Videos, Top-Demos, Specials und mehr
TIPPS & TRICKS - VIDEOS
+++ BRANDAKTUELL +++
Baldur's Gate 2
14 Seiten Tipps zum Rollenspiel-Epos
GROSSES GEWINNSPIEL
Komplett gelöst
VOLLVERSION: CONFLICT: FREESPACE
Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

PC ACTION Spieletipps 1/2001



Ausgetrickst

Alle Jahre wieder – Menschenmengen quälen sich durch die Innenstadt. Sind wir doch mal ehrlich, von besinnlicher Vorweihnachtszeit ist doch in unseren Städten nichts zu spüren. Da herrscht der Konsumterrorismus mit eiserner Hand. Menschen hetzen wie gejagt von einem Laden zum nächsten und bepacken sich dabei mit tonnenweise Plunder, der jedem dieser Individuen eine geschätzte Breite von 2,5 m verleiht. Von der kinetischen Energie, die beim Zusammenstoß mit einem solch beladenen Konsumsklaven freiwird, will ich gar nicht erst anfangen. Ich kann Ihnen nur raten, diesen Lastenträgern aus dem Weg zu gehen. Ich für meinen Teil erstehe meine Geschenke wie letztes Jahr auch schon im Internet und weiche dem hysterisch um die Wette einkaufenden Mob lieber aus. In der gut geheizten Wohnung bei Glühwein und Keksen widme ich mich dann lieber den reichhaltigen Segnungen der Softwarehäuser. Mit Titeln wie No One Lives Forever, Flucht von Monkey Island und Call To Power 2 lässt es sich prima überwintern. Sollen sich die anderen doch draußen um die Geschenke prügeln. Ich wünsche Ihnen auf jeden Fall ein stressarmes Weihnachtsfest und natürlich einen guten Rutsch in das wahre Millennium! Bis zum nächsten Jahrtausend.

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

No One Lives Forever 149
Komplettlösung

Flucht von Monkey Island......... 163
Komplettlösung

Deep Space 9 – The Fallen........ 157
Allgemeine Spieletipps

Call To Power 2.................. 167
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

DirectX 8.0...................... 173

Kurztipps

Baldur's Gate 2 172
C&C: Alarmstufe Rot 171
NHL 2001 172
No One Lives Forever 172
Wizards & Warriors (engl. Version) 172
Zeus 171

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Anstoß 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate	Allgemeine Tipps	2/99
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Call To Power 2	Allgemeine Tipps	1/2001
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Deep Space 9 - The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tipps	12/98
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 99	Allgemeine Tipps	1/99
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
GP 500ccm	Allgemeine Tipps	12/98
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Heavy Metal F.A.K.K.	Allgemeine Tipps	10/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Tipps	3/99
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
Messiah	Komplettlösung	6/2000
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/2000
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
Nice 2	Allgemeine Tipps	1/99
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rainbow Six	Allgemeine Tipps	12/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Silver	Kompletlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/2000
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung

No One Lives Forever

Die Welt retten wie einst James Bond und dabei lachen wie bei Austin Powers – wir helfen Ihnen auf acht Seiten mit hilfreichen Spionagedaten weiter.

Spionage-Ausbildung

Wie sollte ich *No One Lives Forever* spielen?

Nehmen Sie sich Zeit, den Trainingslevel ausführlich auszuprobieren. Auch wenn Sie *No One Lives Forever* in klassischer 3D-Shooter-Manier spielen können (feuern, was das Zeug hält) – Das Spiel wird wesentlich reizvoller, wenn Sie versuchen, sich an Gegnern unbemerkt vorbeizuschleichen und still und leise vorzugehen. Es gibt eine Unmenge versteckter Gegenstände (Intelligence Items) zu ergattern. Halten Sie die Augen offen und suchen Sie die Levels gründlich und in Ruhe ab.

Woher weiß ich, wie viele Intelligence Items es in dem jeweiligen Abschnitt gibt?

In jeder so genannten Szene sind verschiedene Spionagegegenstände wie Filmrollen und Geheimdokumente versteckt. Speichern Sie an einer beliebigen Stelle ab und bescheren Sie Ihrer Heldin ein gewaltsames Ende. In der nachfolgenden Missionsbesprechung können Sie ablesen, wie viele Intelligence Items Sie hätten finden können. Speichern Sie fleißig ab. Da es für jeden Level viele verschiedene Lösungswege gibt, kann es Ihnen passieren, den Abschnitt beendet zu haben, aber nur einen Teil der Spielumgebung erkundet zu haben. Dadurch können Ihnen etliche Gegenstände durch die Lappen gehen. Viele Spielstände helfen da weiter.



Münzwurf: Locken Sie den Gegner aus der Hütte (1) raus und erledigen Sie ihn an der Ecke (2).

Wie bewege ich mich am besten durch die Levels?

Es mag zwar auf Dauer anstrengend für Ihre Finger sein, aber es zahlt sich aus, Cate Archer grundsätzlich in der Hocke marschieren zu lassen. Vor allem in Gebäuden werden die Wachen dadurch viel später auf Sie aufmerksam. Schleichen Sie möglichst an Wänden und im Schatten entlang. Offene Flächen zu durchqueren, endet meistens mit einem Alarm. Spähen Sie grundsätzlich um eine Ecke, um nicht blindlings den Gegnern in die Arme zu laufen. Lassen Sie vor allem auch Ihre Ohren „mitspielen" (auf Geräusche achten).

Was muss ich über die Gegner wissen?

Die KI der Gegner ist wirklich sehr clever. Da wird Alarm gegeben, Unterstützung eilt herbei und sogar Deckung wird konsequent ausgenutzt. Wir werden im Folgenden aus den ersten Missionen bestimmte Spielsituationen hervorheben und Ihnen einige Lösungsmöglichkeiten dazu anbieten. Dadurch sollten Sie in der Lage sein, Ihre Ausrüstung richtig einzusetzen und flexibel auf die Spielsituationen einzugehen.

Was ist bei den Waffen zu beachten?

Machen Sie die Waffenwahl von Ihrer Spielweise abhängig. Wenn Sie nach gewöhnlicher 3D-Shooter-Manier spielen möchten, sollten Sie die schnell feuernden Automatikwaffen favorisieren. Der entstehende Lärm und die aufgebrachten Gegner können Ihnen dann egal sein. Wer lieber im Verborgenen operieren möchte, sollte die schallgedämpfte Pistole als Standardwaffe einsetzen.

Bringt mir diese komische Münze etwas?

Auf jeden Fall. Sie können mithilfe des kleinen Silberlings nicht nur Gegner kurzzeitig weglocken. Wenn Sie eine sichere Stelle gefunden haben, um Gegner unbemerkt unschädlich zu machen, können Sie durch das Geklimpere die Wachen anlocken, um sie auszuschalten. Die Münze lässt sich danach wieder aufnehmen.

Kann ich Gegner auch durch Hindernisse hindurch erledigen?

Ja, wenn Sie es richtig anstellen, schaffen Sie sich die Bedrohung vom Hals, bevor diese etwas bemerkt hat. Fensterscheiben sind dafür ideal geeignet. Wenn Sie durch einen Zaun oder Holz schießen wollen, sollten Sie eine schnell feuernde Waffe und auf alle Fälle FMJ-Munition verwenden, um genügend Schaden beim Gegner anzurichten.

Spielt es eine Rolle, wo ich die Gegner treffe?

Allerdings – am schnellsten und unauffälligsten schalten Sie Gegner mit einem gezielten Kopfschuss aus. Ein Treffer reicht völlig aus. Mit etwas Übung ist das auch mit der Pistole auf große Entfernung möglich. Wenn Sie lieber das Scharfschützengewehr benutzen, müssen Sie die Pendelbewegung beim Zielen ausgleichen. Benutzen Sie vorwiegend die erste



Nutzen Sie die Gunst des Augenblicks und pusten Sie den Soldaten durch die Scheibe hindurch weg.



Zoomstufe des Gewehrs, bei der Maximalvergrößerung wird ein gezielter Treffer fast zur Glückssache.

Wo schalte ich Gegner am besten aus?

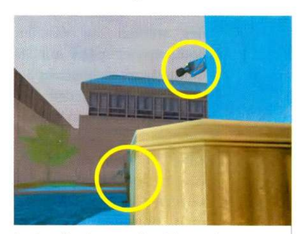
Ihnen steht leider nur eine begrenzte Menge des Spezialpulvers (Body Remover) zur Verfügung, das die Körper auflöst. Überlegen Sie sich daher vorher, wo Sie einen Gegner ausschalten. Lassen Sie keine Körper auf den Patrouillenrouten liegen. Wenn Kameras mit im Spiel sind, müssen Sie auch darauf achten, dass kein Leichnam im Sichtfeld der Kamera liegen bleibt, denn das löst Alarm aus. Wenn Sie eine günstige Stelle gefunden haben – ein dunkles Zimmer oder eine unbewachte Ecke – können Sie durch Lärm oder Blickkontakt die Gegner dorthin locken und sie in Ruhe eliminieren, ohne dass dadurch weitere Gegner aufgeschreckt werden.

Wie gehe ich mit den Kameras um?

Die vielen Überwachungsgeräte erschweren das heimliche Vorgehen von Cate. Das Timing wird jetzt noch wichtiger. Der Sichtwinkel der Geräte ist allerdings recht begrenzt. Ein stets sicherer Platz ist direkt unter der Kamera. Stellen Sie auch ihre Ohren beim Spielen auf, Sie können das Schwenken der Kamera hören und so ein Gefühl für das Zeitfenster bekommen, das Ihnen bleibt, um aus dem Sichtwinkel zu kommen. Wenn das Fokussiergeräusch ertönt, bleiben Ihnen noch einige Sekunden, um sich schnell zu verstecken. Also keine unnötige Panik.



Den Briefumschlag (1) sehen wohl die meisten Spieler. Schwieriger wird es mit der Filmrolle (2). An den Umschlag im Zimmer (3) gelangen Sie, wenn Sie an der Wand entlangklettern oder beim zweiten Durchspielen mit dem Seilwerfer.



In der Hocke werden Sie weder von der Kamera noch von der Wache bemerkt.



Schauen Sie nach oben, um die Kamerabewegung verfolgen zu können. So wissen Sie, wann Sie loslaufen können.

Wie umgehe ich die Suchscheinwerfer?

Die Lichtfunzeln sind gar nicht das eigentliche Problem, sondern die Wachen, die sie bedienen. Wenn Sie sich nicht vorbeischleichen wollen oder können, schalten Sie einfach die Wache mit einem gezielten Kopfschuss aus. Der Scheinwerfer ist damit nur noch auf einen Punkt am Boden fixiert.

Welche Rolle spielen Dialoge?

Ihre jeweilige Antwort kann sich direkt auf das Spielgeschehen auswirken und zum

Bleiben Sie im Schatten und schalten Sie geräuschlos das Bedienungspersonal auf dem Wachturm aus.



Merken Sie sich die markierten Stellen auf dem Screenshot. Dort tauchen die Attentäter zufällig auf.

Beispiel die Anzahl der Gegner beeinflussen oder Ihnen ein Intelligence Item bescheren. Wenn Sie in der ersten Mission im Dialog mit Bruno großspurig antworten, müssen Sie 27 Attentäter erledigen. Bei Antwort Eins bekommen Sie es lediglich mit 17 Gegnern zu tun.

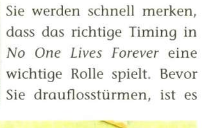
Hilfe, ständig erkenne ich die Gegner zu spät durch das Visier des Gewehrs!

Aktivieren Sie die Zoomfunktion erst, wenn Sie einen Gegner bemerken. Nach dem Schuss wechseln Sie sofort wieder die Ansicht. So erkennen Sie die nächsten Schützen rechtzeitig. Beispiel Marokko: Behalten Sie die Dachterrasse gut im Auge Es gibt neun verschiedene Stellen, an denen die Attentäter auftauchen können (s. Screenshot auf S. 150).

Wo sind nur all die Intelligence Items versteckt?

Sie müssen schon Fantasie beweisen, wenn Sie alle Spionagegegenstände finden möchten. Beispiel Marokko: Im Hof des Hotels, von dem aus Sie den Botschafter beschützen sollen, werden Sie gleich dreimal fündig. Versuchen Sie, möglichst das ganze Spielareal abzusuchen. Wenn Sie in Marokko im Hotel sind, durchsuchen Sie jedes Zimmer, das sich öffnen lässt. In Zimmer 101 und 204 sind zum Beispiel Items versteckt. Manche Items lassen sich erst beim zweiten Durchspielen finden, wenn Sie die richtige Ausrüstung mitnehmen können.

Ich werde andauernd von Wachen überrascht!



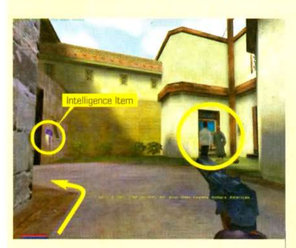
Sie werden schnell merken, dass das richtige Timing in *No One Lives Forever* eine wichtige Rolle spielt. Bevor Sie drauflosstürmen, ist es ratsam, erst einmal zu speichern und in Ruhe das Blickfeld zu beobachten. So finden Sie heraus, wo und wie viele Gegner auftauchen, und wie lange die Zeitfenster sind, die Ihnen zur Verfügung stehen. Sie können auch absichtlich Lärm schlagen, um herauszufinden, ob und woher gegnerische Verstärkung hervorbricht. Wenn Sie sich ein genaues Bild gemacht haben, starten Sie den Abschnitt mit Ihrem alten Spielstand neu. Mehr zum Thema finden Sie im oben stehenden Kasten.



Na da schau her – liegen doch geheime Dokumente einfach herrenlos auf dem Tresen der Bar herum!

Eine Frage des Timings

Wild um sich ballernd in ein Gebäude einzudringen, funktioniert natürlich auch. Wahre Spione gehen aber geschickter vor. Wir zeigen Ihnen am Beispiel Marokko, wie.



Die Wache rechts ist durch das Gespräch abgelenkt. Schleichen Sie sich abgehockt einfach in Richtung Tor und nehmen Sie dabei auch den Notizzettel (Intelligence Item) mit.



Beobachten Sie den oberen Balkon. Dort patrouilliert eine Wache. Wenn sie durch die Tür verschwunden ist, können Sie den Gegner vor sich unbemerkt aus dem Weg räumen.

Sie können an dieser Stelle zum ersten Mal Gebrauch von dem Spezialpulver machen, das Körper auflöst (Body Remover). Sie müssen den Leichnam beseitigt haben, bevor die obere Wache wieder auftaucht. So vermeiden Sie den Alarm. Gehen Sie auch im Inneren des Hotels vorsichtig vor.

Wie gehe ich mit den Türen um?

Schließen Sie grundsätzlich die Türen hinter sich. So sind Sie vor den Blicken der Wachen verborgen. Sie können umgekehrt auch absichtlich die Tür offen lassen, sich kurz einer Wache zeigen oder Lärm machen, um den Gegner in das Zimmer hineinzulocken und ihn dort zu überwältigen. Oft können Sie sich in den Türrahmen postieren und Wachen beobachten, ohne dabei bemerkt zu werden.

Lohnt es sich, die Gespräche der Gegner zu belauschen?

An vielen Stellen im Spiel werden Sie Zeuge von Unterhaltungen zwischen den Gegnern. Hören Sie diesen meist amüsanten Wortgefechten zu. Warten Sie immer ab, bis die Gespräche zu Ende sind. Danach nehmen die Gegner ihre Patrouille auf und Sie können sich vorbeischleichen oder an günstigen Stellen die Wachen überrumpeln.

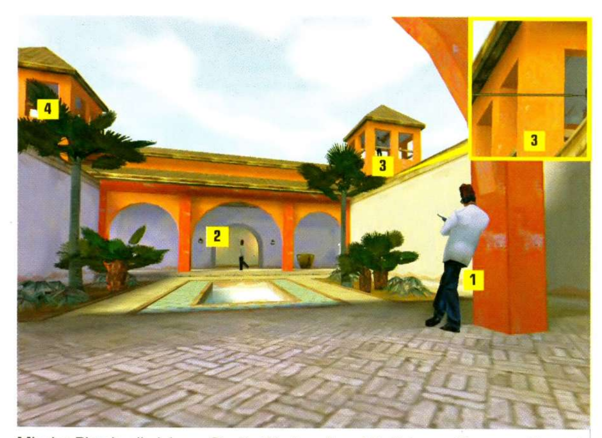
Kann ich jeden Kampf vermeiden?

Auch wenn Sie sehr vorsichtig sind, nicht immer lassen sich Kämpfe vermeiden. Schauen Sie sich den Screenshot auf der folgenden Seite genau an. Es gibt keinen Winkel, der nicht im Blick wenigstens einer Wache ist. Den Gegner, der sich an der Säule anlehnt, können Sie zwar mit einer Münze weglocken, aber die Turmwachen haben den Platz immer noch im Blick. Schalten Sie mit der Pistole die beiden Gegner am Boden aus und geben Sie mit dem Scharfschützengewehr den Turmwachen den Rest.

Misfortune In Morocco

Wie gehe ich mit dem Mann bei der Brücke um?

Gehen Sie am Ende von Szene 3 nicht sofort zur Küste weiter, sondern unterziehen Sie den Bösewicht einem Verhör. Wenn Sie ihn zum Beispiel dreimal hintereinander gefoltert haben, kommen Sie in den Genuss eines weiteren Intelligence Items.



Mit der Pistole eliminieren Sie die Wachen 1 und 2. Schauen Sie genau hin, auf einem der beiden Türme (3 oder 4 – wird zufällig bestimmt) lauert immer noch ein Scherge, den Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr ausschalten.

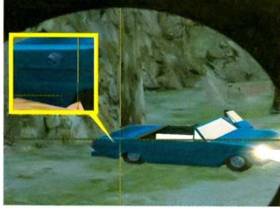
Gibt es etwas Besonderes in Szene 4 zu beachten?

Sie können sich auf dem Weg zur Küstenfestung auf eine sehr eindrucksvolle Weise Ihrer Gegner entledigen. Benutzen Sie die Zieleinrichtung Ihres Scharfschützengewehrs und zielen Sie auf den Tankdeckel der Fahrzeuge. Mit einer gewaltigen Explosion treten die Gegner von der Bildfläche.

Berlin By Night

Was hat es mit der Telefonzelle auf sich?

Lassen Sie sich nicht irre machen – der Hinweis mit der Nummer 205 bezieht sich nicht auf eine Telefon-, sondern auf eine Zimmernummer im Hotel. Gehen Sie einfach zum Startpunkt zurück und betreten Sie den Hotelflur. Dort befindet sich an der rechten Wand vor dem Fahrstuhl eine Klingelanlage mit den Zimmernummern darauf.



Nehmen Sie ganz ruhig Maß mit dem Scharfschützengewehr und feuern Sie auf den Tankdeckel des Fahrzeugs.

Wie komme ich unbemerkt an den Hebel für das Tor heran?

Wenn Sie die Kanalisation verlassen haben, locken Sie den Wachmann per Münzwurf aus seiner Butze heraus, um ihn auszuschalten. Achten Sie danach auf die Kamerabewegung in der Hütte und bedienen Sie im geeigneten Augenblick den Hebel, um das Tor zu öffnen.

Was soll ich dem Informanten antworten?

Sagen Sie, dass Sie Ihr Bestes gegeben haben und bleiben Sie freundlich. So erhalten Sie ein Intelligence Item.

Unexpected Turbulence

Worüber soll ich mit Schenker im Flugzeug reden?

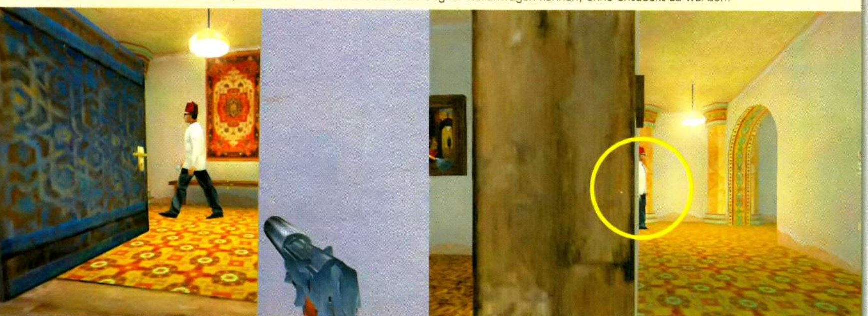
Sprechen Sie Doktor Schenker auf seine verstorbene Frau an und bleiben Sie freundlich. Zur Belohnung erhalten Sie wieder ein Intelligence Item mehr.

Wie komme ich an den Fallschirm heran?

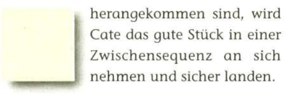
Versuchen Sie, beim freien Fall Ihr Ziel immer in der Bildschirmmitte zu halten. Sie müssen sich aber ab und zu um die eigene Achse drehen, um weitere Fallschirmspringer wahrzunehmen, die auf Sie feuern. Sobald Sie einen Gegner erledigt haben, richten Sie sich wieder auf Ihr Ziel aus, bevor Sie den nächsten Gegner aufs Korn nehmen. Wenn Sie nahe genug an den Fallschirm

Der richtige Blickwinkel

Auch wenn die künstliche Intelligenz recht clever ist, gibt es einige Schwachpunkte, die Sie konsequent ausnutzen können. Die beiden Screenshots machen deutlich, dass Sie sich durchaus nahe an Gegner heranwagen können, ohne entdeckt zu werden.



Die Wache links schaut nur geradeaus und bemerkt Sie daher nicht, während sie am Zimmer vorbei patrouilliert. Geduckt im Türrahmen rechts können Sie unbehelligt den Gegner beobachten und abwarten, bis er sich wieder verzieht. Jetzt ist der Weg durch den Bogen frei.



herangekommen sind, wird Cate das gute Stück in einer Zwischensequenz an sich nehmen und sicher landen.

Rendezvous in Hamburg

Gibt es die Freundin, die der Mann vor dem Klub erwähnt hat, wirklich?

Ja, suchen Sie in dem Klub nach der Frau mit dem blau-weiß gestreiften Kleid. Sprechen Sie mit ihr – zum Dank erhalten Sie von ihr ein weiteres Intelligence Item.

Wie entkomme ich den Wachen an der Brücke?

Es ist nicht nötig, sich auf ein Feuergefecht mit den Wachen einzulassen. Schleichen Sie sich einfach vorbei und springen Sie in den Fluss. – Mission beendet.

A Tenuous Lead

Die Metalltür zu der Halle ist verschlossen, was kann ich tun?

Achten Sie auf das Ventil, das sich zwischen den beiden Silotanks befindet. Wenn Sie es gedreht haben, wird eine Explosion ausgelöst. Setzen Sie die herbeieilenden Wachen außer Gefecht. Die Metalltür ist nun offen und Sie können in die Halle eindringen.

Wie komme ich unbeschadet an das Ventil im Säurebecken heran?

Gehen Sie die Treppen ganz nach unten und suchen Sie den Raum mit dem rot leuchtenden Schaltkasten. Erledigen Sie die beiden Wachen und drücken Sie den Hebel an dem Kasten. Jetzt können Sie die Leiter benutzen, die unter Strom stand und im Hof die Säure mithilfe des Ventilrades ablassen.

Wie gelange ich auf das Containerschiff?

Klettern Sie auf den Verladeturm hoch und warten Sie, bis der Kran einen Container von dem Güterzug entnimmt und hochhievt. Springen Sie nun auf den Container und die Mission ist geschafft.

Wo befinden sich die vier Chemiefässer?

Die vier Fässer werden nach dem Zufallsprinzip verteilt. Sie müssen also das gesamte Schiff abklappern.

Wie löse ich die restlichen Missionsziele?

Gar nicht – Sie können lediglich die vier Fässer knipsen und einige Intelligence Items einsammeln. Wenn Sie den Lüftungsschacht verlassen haben, suchen Sie nach der runden Deckenluke. Sobald Sie dort hochklettern, werden Sie gefangen genommen. Dagegen können Sie leider nichts tun.

Wie entkomme ich aus der Zelle?

Suchen Sie mit der Maus die Bodenplatten in der Nähe des Ventils genau ab. Dort finden Sie Ihr Feuerzeug mit dem Mini-Schweißbrenner.

Was mache ich im Turbinenraum?

Schalten Sie den Strom an dem Wandkasten aus. Jetzt können Sie über die Stege an der Decke springen, ohne Schaden zu nehmen.

Der Gang mit dem Matrosen ist eine Sackgasse?

Nein – wenn Sie die Bedrohung ausgeschaltet haben, feuern Sie aus einiger Entfernung auf das lockere Ventilrad. Durch die Explosion dringt Wasser ein und Sie können weitertauchen. Beeilen Sie sich. Sie müssen den Funkraum erreichen, der sich direkt bei der Brücke befindet. Im Raum daneben liegt noch ein Intelligence Item auf dem Tisch.

The Dive

Jede Menge Wachen, aber kein Ausgang – was nun?

Sie müssen abwarten, bis das Zimmermädchen aus dem Raum mit der Nummer 207 herauskommt. Dort können Sie das Fenster öffnen und hinaussteigen.

Auf was muss ich beim Tauchen achten?

Das Schwierigste in dem Level ist die Orientierung in dem dunklen Wrack. Im ersten großen Laderaum schwimmen drei Haie umher. Achtung – ein einzelner Biss dieser Tiere bedeutet schon das Ende für Cate Archer. Zwei bis drei Treffer Ihrer Harpune genügen, um einen Hai zu erlegen.



Der Ausgang aus dem Wrack ist nicht leicht zu finden. Bei dem am Boden liegenden Gitter geht es nach oben.

A Man Of Influence

Wie gehe ich im Büro am besten vor?

Deaktivieren Sie als erstes die Alarmanlage. Der entsprechende Sicherheitsraum befindet sich gegenüber dem Managerbüro. Sie können in den Papierkörben Feuer legen, um so die Wachen kurzzeitig abzulenken.

Wie komme ich in das runde Büro?

Schleichen Sie sich nach oben und an den Wachen vorbei. Halten Sie sich links – dort ist ein Hebel, der die Scheiben des Büros senkt. Jetzt können Sie unbemerkt hineinschlüpfen.

Wie komme ich in das Anwesen des Lords?

Geben Sie sich als Reporterin des Men Of Influence Magazins aus (Dialogfolge 2, 1). Beim eigentlichen Interview ist es egal, welche Fragen Sie stellen. Lustiger sind auf alle Fälle die Antworten auf die Safari-Fragen.

Wie besiege ich Inge Wagner?

Vergeuden Sie keine Munition an die imposante Sängerin. Die Kugeln benötigen Sie für die Wachen. Schalten Sie den Kassettenrekorder aus und flitzen Sie zum Stromschalter an der gegenüberliegenden Seite. Wenn Inge Wagner nun durch die Wasserpfütze stampft, wird sie unter Strom gesetzt. Sie müssen dies ein paar Mal wiederholen, bis sie endlich ihre Sangeskarriere abrupt beendet.

Safecracker

Wie kann ich Goodman das Signal geben?

Wenn Sie auf dem Dach des Gebäudes sind, gelangen Sie zu einem Hubschrauberlandeplatz. Schießen Sie auf die roten Fässer in der Ecke. Dadurch wird eine riesige Explosion ausgelöst, die Ihr Kollege Goodman mitbekommen sollte.

Ich finde keinen Zugang ins Bürogebäude!

Gehen Sie vom Landeplatz durch die Doppeltür und zunächst in den linken Raum. Von dort aus erreichen Sie eine Kammer, in der Sie den Strom für die Arbeitsbühne der Fensterputzer aktivieren können. Begeben Sie sich wieder aufs

N



Flugfeld und steigen Sie über die blauen Kisten zum Belüftungssystem hoch. Klettern Sie rein und zerschießen Sie die Lamellen am Ende. Zerstören Sie auch die Lamellen auf dem Gebläse und Sie können jetzt in den Schacht steigen und hochklettern.

Wie lässt sich der Fahrstuhl aktivieren?

Wenn Sie auf der Büroebene mit dem Auditorium sind, sollten Sie sich das Sicherheitsbüro näher ansehen. An der Wand ist eine kleine elektronische Schalttafel, an der Sie Ihren Code Breaker anwenden können. Damit öffnen Sie den Zugang zum Fahrstuhl.

Welche Gefahren gibt es im Safe?

Wenn Sie den Safe geöffnet haben, setzen Sie die Infrarotbrille auf, um die Laserbarrieren erkennen zu können. Die ersten beiden Hindernisse lassen sich durch Timing überwinden. Im dritten Laser-Raum können Sie soviel Geschick benutzen, wie Sie wollen – es nützt nichts. Sie müssen die Metallklappe öffnen, die sich zwischen dem zweiten und dritten Raum am Boden befindet. Jetzt können Sie unter der Barriere einfach hindurchkriechen.

Rescue Attempt

Wie kann ich dem Schaffner aus dem Weg gehen?

Sie können sich auf der Toilette vor den Blicken des Kontrolleurs in Sicherheit bringen. Begeben Sie sich als Erstes in das Büroabteil des Schaffners (Conductor's Office). Dort ist die Passagierliste.

Wie komme ich an ein Ticket ran?

Durchsuchen Sie sämtliche Abteile des Zuges. Das Ticket liegt auf einem der Tische. Durchkämmen Sie nun einfach weiter den Zug, um den Informanten zu treffen und schließlich den Waggon abzuhängen.

Wie gewinne ich gegen den Hubschrauber?

Brausen Sie mit dem Motorrad direkt unter den Turm und flitzen Sie schnell die Leiter hoch. Eine der Wachen hat einen Raketenwerfer, der Ihnen gute Dienste gegen den Helikopter leistet. Alternativ können Sie auch mit der AK-47 den Vogel schnell vom Himmel holen.

Was mache ich in dem unterirdischen Komplex?

Suchen Sie nach dem Sicherheitsbüro, in dem Sie die Kameras deaktivieren können. Dort finden Sie auch den wichtigen Security-Pass, mit dem Sie die Tür zum Fahrstuhl öffnen können.

Gibt es etwas Besonderes im unterirdischen Komplex?

Suchen Sie unbedingt die Damentoilette auf, um die rosafarbenen Filzpantoffeln (Fuzzy Slippers) abzugreifen.

Der Fluchtweg ist abgeschnitten – was jetzt?

Benutzen Sie den Code Breaker, um den Zugang zu den Elektrofeldern zu öffnen. Rennen Sie immer von Zwischenraum zu Zwischenraum und warten Sie dann den nächsten Blitz ab.

Trouble In The Tropics

Wie gehe ich in diesem Abschnitt vor?

Setzen Sie den Code Breaker ein, um in die Kammer mit dem Schaltkasten für die Kameras zu gelangen. Um an das Funkgerät zu gelangen, müssen Sie ebenfalls eine Tür mit dem Code Breaker knacken. Geben Sie einen Schuss auf das Gerät ab und begeben Sie sich durch die dunkle Lagerhalle zum Fahrstuhl. Drücken Sie sich in die hinterste Ecke, um nicht von den Personen auf dem zweiten Fahrstuhl bemerkt zu werden. Auf die Gegner zu schießen, nutzt nichts.

Ich stehe in dem Dschungeltal vor einem versperrten Tor, was nun?

Achten Sie auf den Busch rechts – dort ist ein Pfad verborgen, der Sie zu einer Ruine führt. Hinter der Ruine müssen Sie durch ein Flussbett weitergehen, um den Zugang zur Raketenbasis zu erreichen. Sie können dort nur mithilfe Ihres Seilwerfers hinaufgelangen.

Wie sabotiere ich den Raketenstart?

Zücken Sie Ihren Mini-Schweißbrenner und laufen Sie auf dem Steg entlang, um alle Nahtstellen des Gerüstes aufzuschweißen. Suchen Sie danach schnell Schutz im Wasser.

Low Earth Orbit

Was muss ich auf der Station tun?

Holen Sie sich aus der Bar im Goldenrod-Sektor den Sicherheitsausweis vom Tresen der Bar und fahren Sie dann mit dem Aufzug, der nach oben in die Periwinkle-Sektion führt. Holen Sie sich dort den Code Breaker und die Laserwaffe. Jetzt können Sie die nächste Sicherheitstür öffnen und in den Abschnitt Raspberry gelangen. Benutzen Sie in den Sektionen A und B jeweils den Code Breaker, um so das Sicherheitssystem lahmzulegen. Fahren Sie dann mit dem zweiten Aufzug in der Goldenrod-Sektion zur Hydroponic-Station und suchen Sie den nun offenen Durchgang auf.



Merken Sie sich diese Sicherheitstür, die sich hinter der Hydroponicsektion befindet. Im Sektor Raspberry können Sie den Schutzschild deaktivieren.

Wie entgehe ich dem Meteoritenhagel?

Zögern Sie nicht, sondern laufen Sie einfach geradewegs durch den Gang in den nächsten Abschnitt. Laufen Sie durch die Tür, durch die die beiden Wissenschaftler hereingestürmt sind. Dahinter finden Sie das gesuchte Gegenmittel.

Mist, der Fahrstuhl ist zusammengebrochen – was jetzt?

Keine Panik – springen Sie von Nische zu Nische den Schacht nach oben und flitzen Sie zur nächstbesten Rettungskapsel. Damit ist diese Mission geschafft.

Alpine Intrigue

Wie gehe ich in der zweiten Szene am besten vor?

Schleichen Sie an den Schuppen vorbei und begeben Sie sich in die Garage. Dort finden Sie den Code Breaker, um die Sicherheitsvorrichtung zu überbrücken. Kehren Sie nun zum offenen Hofbereich zurück, wo sich jetzt das doppelte Gittertor geöffnet hat.

Wo muss ich bei den Suchscheinwerfern hin?

Schalten Sie nacheinander die Turmwachen aus und bleiben Sie den Scheinwerfern fern. In der Mitte des Hofes ist ein Kanaldeckel. Bevor Sie ihn öffnen, zücken Sie schon einmal Ihren Dietrich, um im eisigen Wasser wertvolle Zeit zu sparen.

Wie geht es mit Schneemobil weiter?

Sie können hier nicht viel falsch machen. Speichern Sie immer wieder zwischendurch ab, da Sie meist unverhofft auf Gegner treffen. Es ist ratsam, dann den letzten Spielstand neu zu laden und die Gegner zu Fuß aus dem Weg zu räumen. Vergessen Sie nicht, Ihren Minendetektor zu benutzen, wenn Sie an den Zaun im Schneefeld kommen.

The Indomitable Cate Archer



Klettern Sie in dieser Kammer die Leiter hoch. Auf der rechten Seite ist eine kleiner Kriechgang im Mauerwerk.

Wo muss ich im Chateau hin?

Klettern Sie nach unten und suchen Sie den Raum auf, in dem sich ein Regal, ein Tisch und eine Leiter befindet. Wenn Sie die Leiter ganz hochsteigen, können Sie eine Lücke im Mauerwerk erkennen, durch die Sie kriechen müssen. Laufen Sie dann über das verschneite Vordach weiter nach oben.

Was habe ich im oberen Stockwerk zu tun?

Laufen Sie zum Stromkasten und drücken Sie den Hebel für den Fahrstuhl. Kehren Sie wieder nach unten zurück und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben.

Wie werde ich mit dem Schotten fertig?

Wenn Sie einen flinken Finger besitzen, prügeln Sie ihn schnell zu Boden. Weniger Geübte können versuchen, ihn in den Nebenraum mit den Betten zu locken. Springen Sie auf ein Bett, um ihn von dort oben zu bearbeiten. Das klappt aber nur, wenn er Ihnen dicht auf den Fersen ist, ansonsten bewirft er Sie mit Granaten.

Wie komme ich wieder an meine Ausrüstung?

Am Ende des Ganges mit den Särgen liegt eine Münze auf dem Boden. Schleichen Sie mit dem Geldstück auf die Mauer hinaus. Achten Sie auf die Wache und den Scheinwerfer und springen Sie im richtigen Moment über die Mauerlücke in Richtung Turmfenster. Lenken Sie die Wache im Zimmer mit der Münze ab, schlagen Sie den Gegner dann zu Boden und schnappen Sie sich Waffen und Ausrüstung.

Wo ist der Geheimzugang?

Wenn Sie im Kellerraum sind, achten Sie auf den Holzstoß an der Wand. Ein Holzstück ragt etwas heraus. Drücken Sie das Scheit hinein und schon öffnet sich ein Geheimgang in der Wand.

Wie gelange ich rechtzeitig an das Gegenmittel?

Flitzen Sie durch die Halle hoch und außen auf dem Gang entlang. Hinter der Tür steigen Sie die grüne Leiter hinab. Wenn Sie in der Gaskammer sind, zücken Sie schnell Ihren Seilwerfer und schauen nach oben. Erledigen Sie die Wachen bei der Gasanlage und legen Sie den Hebel für das Gas um. Im nächsten Abschnitt der Anlage laufen Sie einfach den Gang bis ganz nach hinten durch, ohne abzubiegen. Auf der Plattform drücken Sie den roten Knopf, um damit das Gegenmittel



Sie müssen in dem verschneiten Dorf dieses Gebäude aufsuchen. Daduch geht es in den nächsten Abschnitt.



Passen Sie hier auf, dass Sie beim Klettern in das Fenster nicht vom Suchscheinwerfer erfasst werden.





In der Lounge des Geheimkomplexes der Baronin müssen Sie den Zapfhahn drücken, um weiterzukommen.

zu befördern. Kehren Sie nun zu dem Wissenschaftler an der Glasscheibe zurück. Sobald das Gegenmittel in der Kammer ist, können Sie die Tür dazu öffnen.

Ich habe das Gegenmittel eingenommen – wohin jetzt?

Laufen sie nun in die Halle mit den Containern zurück. Knacken Sie das Schloss an der Bodenluke.

Ich kann den Hai nicht besiegen!

Brauchen Sie auch nicht – warten Sie auf dem Steg, bis die Wache in der Felsnische erscheint und schießen Sie den Gegner vom Felsen herunter. Der Hai ist jetzt abgelenkt. Springen Sie nun ins Wasser und schwimmen durch die Öffnung, aus der der Hai herauskam. Dort können Sie unbeschadet aus dem Wasser steigen.

Wie komme ich an den Safe heran?

Schnappen Sie sich den Code Breaker aus dem Raum mit dem Regal und betreten Sie dann das Geheimbüro. Sehen Sie sich in der Lounge die Bar genauer an – der Zapfhahn entpuppt sich als Hebel. In Büroraum mit den bunten Porträts an der Wand müssen Sie den roten Knopf am Sessel drücken. Jetzt können Sie den Safe knacken. Achtung – unmittelbar danach stürmen Wachen den Raum.

A Very Large Explosion

Was muss ich im Schloss beachten?

Bei der Flucht aus dem Schloss müssen Sie etliche Geheimtüren finden. Achten Sie auf versteckte Schalter in Form von Gemälden und blicken Sie auch in die Kamine. Einige der Lüftungsgitter entpuppen sich ebenfalls als Durchschlupf.

Wie besiege ich die erste Killer-Frau in Rot?

Da die Gegnerin mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet ist, bleibt Ihnen nicht viel Zeit. Feuern Sie entweder selbst mit der Geldmacher mehrmals auf das Haupt der Dame oder benutzen Sie die AK-47 und zielen ebenfalls auf den Kopf.

Ich kann die blonde Mieze nicht besiegen!

Wenn Sie den zweiten UNITY-Soldaten erreichen, ziehen Sie sich in den Gang zurück. Warten Sie einfach mit dem AK-47 im Anschlag, bis der Blondzopf den Gang betritt. Ein paar Salven mit dem Sturmgewehr sollten reichen.

Wie komme ich an die dritte Lady in Red heran?

Wechseln Sie zum Raketenwerfer und bepflastern Sie damit den Balkon, auf dem sich die Gegnerin tummelt. Klettern Sie danach selbst auf den Balkon und laufen Sie auf der Mauer entlang, um den Gang zu erreichen.

Wie wehre ich die Hubschrauber ab?

Es genügt in der Regel, wenn Sie den jeweiligen Bordschützen ausschalten. Ducken Sie sich und bewegen Sie sich in der Kanzel hin und her, um so möglichst vielen Schüssen auszuweichen. Wenn Sie keinerlei Munitionsprobleme haben, können Sie auch die Helikopter selbst vom Himmel holen. Das AK-47 und der Raketenwerfer leisten hier sehr gute Dienste.

Wie besiege ich Vulkov?

Suchen Sie immer hinter den großen Eiszapfen Deckung und warten Sie, bis Vulkov nachlädt. Das ist für Sie der Moment zum Feuern.

Such Is The Nature...

Welche Taktik empfiehlt sich gegen Goodman?

Holen Sie sich die Munition am Grab und die Flasche mit dem Gegengift, die direkt vor Goodman liegt. Flitzen Sie dann nach links zu dem großen Grabmal, wo sich eine weitere Schutzweste für den Notfall befindet. Feuern Sie Ihre Trommel leer und bewegen Sie sich beim Nachladen hin und her.

Wie rette ich die Zivilisten?

Klappern Sie im Schnelldurchgang die Straßen ab. Sie müssen Passanten jeweils anklicken, um sie zum Schutz in die Häuser zu schicken. Suchen Sie danach selber schnell Deckung in einem der Gebäude.

Stefan Weiß



Vergessen Sie auf keinen Fall, sich die Munition anzueignen, die versteckt an diesem Grabmal herumliegt.



Lassen Sie den Hubschrauber nahe an sich herankommen und geben Sie dem Bordschützen mit einer schlagkräftigen Waffe (hier das AK-47) Saures.

Allgemeine Spieletipps

Deep Space 9 – The Fallen

Soll ich mit Sisko, Worf oder Kira das Spiel starten?

Spielen Sie das Spiel als Erstes mit Commander Sisko durch, so erhalten Sie einen guten Einstieg. Wenn Sie es anschließend mit Kira und Worf spielen, erhalten Sie zum Teil neue Missionsziele. Doch dadurch, dass Sie die Levels schon als Sisko durchlaufen haben, kennen Sie die meisten Verstecke und Durchgänge bereits. Das Durchspielen mit den beiden anderen Charakteren fällt deshalb viel leichter, wenn man einmal von der Schwierigkeit Worfs, die Grigari mit dem Bat'leth zu vernichten, absieht. Wenn Sie Sisko schon einmal erfolgreich durchs Spiel geführt haben, bringt Ihnen ein zweites und drittes Durchspielen schöne neue Einsichten der Levels, die Sie zum Teil vorher nicht hatten.



Da isser ja: So wie hier liegen die benötigten Zugangskarten nicht immer herum. Meistens müssen Sie erst einen Gegner ausschalten. In Kisten gibt es übrigens fast nie Schlüssel.

Allgemeine Tipps, Tricks und Kampfstrategien

Das absolut wichtigste Werkzeug in Ihrem Rucksack ist der Tricorder, also nutzen Sie ihn ausgiebig. Viele Probleme werden gelöst, wenn Sie ein Areal mit dem Tricorder durchforsten. Das Gerät zeigt nämlich sogar an, wenn Gegenstände hinter Mauern versteckt sind. Oftmals geben Ihnen die Tricorder-Aufzeichnungen Lösungsvorschläge. Ebenso wichtig ist es, immer, wenn das Föderationsemblem oben links aufleuchtet, F1 zu drücken. Hören Sie sich dann an, was die Plaudertaschen von DS9 zu sagen haben. Es passiert schnell, dass man diese Meldung ignoriert und dann zehn Minuten durch einen Level läuft, ohne Erfolg zu haben. Durch die Nachrichten der Crewmitglieder werden Sie oft auch auf versteckte Wege hingewiesen.

Aliens, Ungeziefer und Kraftfelder – wie gehe ich mit den Gegnern um?

Es gibt viele verschiedene Gegnertypen in *The Fallen*. Die Grigari sind dabei die härtesten Widersacher. Auch äußerst gefährlich sind die Jem'Haddar. Wenn es geht, versuchen Sie, den Kontakt mit Ihnen zu vermeiden. Oftmals beamen sie sich direkt vor Ihre Spielfigur, dann müssen Sie schnell handeln. Der Phaser ist zwar immer im Gepäck (außer bei Worf), dafür aber eigentlich auch stets leer geschossen, so dass er sich dann neu aufladen muss. Die Aufladephasen sollten Sie in Deckung verbringen. Zerschießen Sie auf jeden Fall jede einzelne Kiste, die Ihnen auf dem Weg durch die Levels unterkommt. Diese sind die bevorzugten Verstecke für Waffen und Munition sowie Hyposprays. Nicht zu unterschätzen sind auch die nahezu unsichtbaren Kraftfelder, die in einigen Levels den Durchgang durch eine Tür unmöglich machen. Wenn Sie gegen diese Felder laufen, wird Ihre Gesundheit arg strapaziert. Laufen Sie deshalb nicht „blind" durch jeden Gang. Durch ein leises Zischen kündigt sich ein solches Kraftfeld schließlich an. Kommen wir zur Abteilung „Ungeziefer": Die zahlreichen Spinnen und Krabbeltiere erledigen Sie leicht mit einem Phaser. Achtung: Wenn sich diese Viecher schon an Ihren Füßen befinden, können Sie sie nicht mehr aufs Korn nehmen. Laufen Sie dann schnell ein Stück weg, um neu zielen zu können. Besonders tückisch sind einige der Fledermäuse im Tempel, da diese Gift versprühen. Entweder erlegen Sie die Tierchen schon vorher oder aber Sie müssen das Hypospray mit dem Gegengift einsetzen. Bei den meisten Tierchen (auch den stierähnlichen Wesen im Tempel) ist es übrigens möglich, einfach irgendwo raufzusteigen, ohne in Gefahr zu geraten. Von einer höheren Etage können Sie die Wesen dann leicht erledigen.

Hilfe, ich stecke fest. Was kann ich tun?

Wenn Sie auf dem Promenadendeck herumgehen, kann es passieren, dass Sie zwischen zwei Mauern stecken



bleiben. Der Bug ist bekannt. Leider kann man nur sehr wenig dagegen tun. Wer jetzt verzweifelt, weil sein letzter Speicherspielstand weit entfernt ist, sollte einmal die Backspace-Taste drücken. Diese bewirkt, dass Sie an den Anfang des Levels zurückgeschickt werden. Ein weiterer Bug passiert ab und an, wenn Sie im Jerrado-Level als Sisko den Inductor in den Nadion-Port stecken wollen. Wenn Sie feststellen, dass daraufhin einfach nichts passiert, hat das Programm nicht erkannt, dass Sie den Inductor in den Port stecken wollten, und hat das Gerät unter den Generator gepackt. Er wird dann nicht aktiviert. Scannen Sie dann die Lokalität mit dem Tricorder. Wenn er den Inductor erfasst hat, funktioniert es anschließend und Sie können die Konsole aktivieren.



Kleiner Trick: So geht's: Tricorder raus, rechte Maustaste drücken und den Phaser aktivieren. Die neue Modulation rafft den Grigari-Roboter hin.

Wie besiegte ich die Grigari-Roboter?

Der stärkste Gegner (außer dem Endgegner Obanak) sind die Roboter der Grigari. Wenn diese Sie einmal in eine Ecke gedrängt haben, ist das Ende nah. Es gibt einige Möglichkeiten, die Grigari zu besiegen. Wenn Sie einen Phaser besitzen, also als Sisko oder Kira spielen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Ziehen Sie den Tricorder (am besten stellen Sie ihn in den Optionen auf Auto-Modulate) und erfassen die feindliche Lebensform. Drücken Sie nun die rechte Maustaste, bis das Bild des Grigari-Gegners im Tricorder erscheint. Der Tricorder hat nun die Frequenz des Wesens analysiert und moduliert Ihren Phaser dementsprechend. Ziehen Sie jetzt den Phaser und schießen Sie auf das Wesen (das Wort „auto modulate" leuchtet kurz auf). Meistens genügt eine Energieladung nicht aus, um es zu töten, weshalb Sie darauf angewiesen sind, stets hin und her zu rennen. Lassen Sie sich niemals in eine Ecke drängen, denn dann wird es ganz schwer, da der Tricorder nun das Alien nicht mehr erfassen kann. Gehen Sie in die Hocke, springen Sie, schlagen Sie – nur kommen Sie unbedingt aus der Ecke heraus. Die Automodulation wird übrigens gelöscht, wenn Sie nach dem Alien einen anderen Gegenstand erfasst haben, so dass Sie dann eine neue Tricorder-Aufzeichnung erstellen müssen.

Worf hat keinen Phaser, was soll er gegen die Grigari tun?

Ein echter Klingone braucht keinen Phaser, oder? Einfacher wäre es mit einem solchen Gerät auf jeden Fall. Es gibt jedoch einen einfachen Trick für Worf: Er muss den Grigari aus dem Weg gehen. Da dies natürlich nicht immer möglich ist (vor allem nicht im letzten Level), müssen Sie den Nahkampf mit dem Bat'leth wagen. Drei bis vier gute Treffer und das Monster ist hin. So blöd es sich auch anhört: Gehen Sie in die Hocke und schleichen Sie nah an das Monster heran. Es hat sich herausgestellt, dass die Schläge der Wesen a) nicht so hart sind und b) Sie seltener von den Beinen holen, wenn Sie in der Hocke sind. So können Sie sofort wieder zuschlagen.



Häufchen Elend: Da liegt er, der einstmals böse Grigari-Roboter. Worf hat ihn in die Elektrostrahlen gelockt.

Wenn Sie hingegen erst einmal liegen, dauert es eine halbe Ewigkeit, bis Sie wieder auf den Beinen sind. Es gibt aber auch noch einige andere Möglichkeiten, die Grigari zu besiegen. Wenn Sie einige Minen finden, können Sie diese einsetzen, um die Roboter zu beschädigen, so dass sie nur noch einen Schlag mit dem Bat'leth vertragen. Noch eleganter ist folgende Lösung: Wenn Sie in der Nähe eines blauen Elektrizitäts-Stroms (vor allem in den letzten Missionen häufig anzutreffen) sind, können Sie die Grigari in diesen Strom locken und zusehen, wie sie in Einzelteile zerlegt werden.

Was mache ich mit der Engineering-Karte, die ich zu Beginn des ersten Sisko-Levels bekomme?

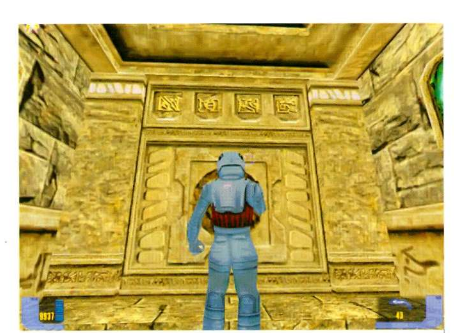
Sie erhalten die Engineering-Karte von einem verletzten Bajoraner im zweiten Cargo-Raum. Wenn Sie diese einmal besitzen, können Sie sie auf der Konsole in der Mitte des Korridors zwischen den zwei Maschinenteilen benutzen. Dies lässt das Gas in der zweiten Maschinen-Kammer ab (gegenüber von der befreiten Bajoranerin) und senkt das Kraftfeld, so dass Sie hineingehen können. Die Command-Karte gibt es vom verletzten Bajoraner in der zweiten Maschinenkammer.

Wie bewege ich die Kisten am Anfang des Tempellevels?

Benutzen Sie die Macht, äh, falsches Universum! Versuchen Sie stattdessen die Tür zu Ihrer Linken (wenn Sie auf die Kisten auf dem Weg schauen). Sie benötigen eine Karte, die Sie zuvor erhalten haben. Nun schauen Sie links zu einer Leiter und klettern Sie diese hinauf. Einmal oben angelangt, drücken Sie auf die Tasten des Computers und die Kisten werden wie von Geisterhand weggeräumt.

In welcher Reihenfolge muss ich im Tempel auf die Statuen drücken, damit sich was tut?

Schauen Sie sich gut um, denn in der Nähe finden Sie eine Textur auf einer Mauer, die Ihnen ganz genau zeigt, wie die Reihenfolge sein muss. Diese Textur wird übrigens sowohl Sisko als auch den anderen Charak-



Vier gewinnt! Hier sehen Sie die richtige Sequenz, die Ihnen Tür und Tor öffnet. Wenn Sie sich beim Aktivieren einmal vertun, müssen Sie übrigens von vorne anfangen.



Ich drück dich: Egal ob mit Sisko oder Kira – im Tempel auf Jerrado müssen Sie auf die heiligen Steine drücken, um die Konsolen im Stein zu enthüllen.

teren hilfreich zur Seite stehen. Für die zweite Aufgabe müssen Sie eine andere Variante eingeben. Auch dafür finden Sie die Sequenz auf einer Tür in der Nähe. Wenn Sie an der Stelle, an der Sie die Türen öffnen müssen (die die Statuen bewegen sollten, um die Schalter frei zu legen), nach links schauen, sehen Sie einen Weg um den Tempel herum. Gehen Sie diesen so lange, bis Sie eine Art Tablett auf einem Sockel entdecken. Dort finden Sie Artefakt Nummer zwei.

Ich bin als Kira in der Höhle und finde die zweite Keycard nicht. Wo ist sie?

Gehen Sie zum Aufzug, der Sie aus der Höhle bringen kann (noch ist er nicht aktiviert). Dann geht's den kleinen Abhang hinunter. Achtung: Ein Vorta und einige Jem'Haddar warten dort. Töten Sie den Vorta und Sie bekommen die Keycard. Nun rennen Sie zurück zum Aufzug, laufen Sie im Zickzack, um den Jem'Haddat auszuweichen. Versuchen Sie gar nicht erst, sie zu bekämpfen, es sind einfach zu viele.

Ich stehe im Exhaust-Port vor einem Kraftfeld. Wie deaktiviere ich das Feld?

Denken Sie im wahrsten Sinne des Wortes um die Ecke. Scannen Sie mit dem Tricorder den Raum, den das Kraftfeld absperrt. Sie finden zwei Kraftfeldgeneratoren. Sie müssen den Generator rechts neben dem Eingang treffen. Drücken Sie im Tricorder-Modus die rechte Maustaste, um den Phaser automatisch zu modulieren. Nun müssen Sie den richtigen Winkel finden, der es ermöglicht, dass der Strahl abgelenkt wird. So können Sie den Generator am Eingang treffen. Dies bedarf einiger Versuche, also nicht aufgeben. Sind Sie einmal drin, finden Sie den Regulator-Valve in der Mitte des Raumes. Schießen Sie durch das Kraftfeld, um es durchbrennen zu lassen.

Wie schaffe ich es, den Stalaktiten so herunterzuschießen, dass ich über ihn auf die andere Seite laufen kann?

Gar nicht! Der Stalaktit fällt nur in eine Richtung. Sie müssen stattdessen über den riesigen Abgrund springen. Speichern Sie deshalb unbedingt vorher ab, denn es könnte sein, dass Sie einige Versuche benötigen. Schließlich wird sich Sisko jedoch an den Felsvorsprung hängen und Sie können hochklettern. Dann können Sie über den Stalaktiten laufen.

Wie komme ich zum dritten Escape-Pod in der Ulysses-Mission?

Erst einmal müssen Sie den Shield-Emitter finden, dann einige Fledermäuse und Jem'Haddar beseitigen, dann sind Sie fast da. Springen Sie dorthin, wo Sie gestartet sind, und schauen Sie nach links. Machen Sie einige weitere Sprünge zu den Felsen und hüpfen Sie zum Boden hinunter. Folgen Sie dem Pfad. Sie kommen zu einem Vorsprung am Wasser. Springen Sie ins Wasser, denn dort finden Sie den dritten Escape-Pod. Dort gibt es auch einen Tunnel, den Sie entlangtauchen sollten (nicht vergessen, den Respirator aufzusetzen!).



Ganz schön gemein: Hier müssen Sie „um die Ecke" schießen, damit der Generator zu Ihrer Rechten getroffen wird und so das Kraftfeld ausschaltet.



Folgen Sie dem Tunnel bis zu seinem Ende. Vorsicht: Nehmen Sie sich vor den Killerfischen in Acht.

Ich stehe vor der Ulysses, doch wie komme ich nur ins Schiff hinein?

Vergessen Sie alle Tauchgänge: Der Weg in das Raumschiff ist ein völlig anderer, ein viel einfacherer: Es gibt drei Schalter, die die Shuttle-Bay öffnen. Sie finden diese Schalter auf der Untertasseneinheit rechts (wenn Sie vor dem Schiff stehen). Achtung: Auf dem Schiff warten zahlreiche Gegner auf Sie.

Auf Arduria: Wie beseitige ich alle Jem'Haddar aus diesem Level?

Versuchen Sie es gar nicht erst: Besser ist es, sich nicht auf Scharmützel einzulassen, sondern einfach so schnell wegzurennen, wie es geht. Für jeden getöteten Jem'Haddar kommt mindestens ein neuer im Level an. Das Problem hier ist, dass Sie stehen bleiben müssen, um die Karte beim getöteten Vorta aufheben zu können. Seien Sie also sicher, dass Sie genug Hypospray in der „Tasche" haben, und speichern Sie immer wieder ab.

Wie komme ich als Kira ins Labor auf Hass'Terral?

Gehen Sie unbedingt auf Nummer Sicher und lösen Sie keinen Alarm aus. Wenn Kira sagt, dass sie den Aufzug öffnet, gehen Sie zu dem Raum mit dem zwei Security-Guards (der Raum mit dem Geschützturm ist direkt hinter Ihnen). Sie können beide Männer ausschalten, ohne den Alarm auszulösen. Jetzt sollten Sie die Tür zum Fahrstuhl sehen. Sie benötigen dafür weder die Military 3-Karte noch die Science-Karten.



Frau am Steuer? Der Eingang zu der USS Ulysses befindet sich auf der oberen Schiffseite, Sie müssen also nicht unter dem Schiff hertauchen, um in das Innere des Raumschiffs zu gelangen.

Ich bin mit Kira auf Arduria. Wie komme ich aus dem Computerraum?

Es gibt eine Leiter in der Nähe der Security-Mainfield-Control-Station. Gehen Sie anschließend vorsichtig über das Gitter, bis Sie eine erleuchtete, geöffnete Tür erblicken. Sie haben diese Tür zuvor in einer Zwischensequenz bereits gesehen. Wenn Sie hier weitergehen, gelangen Sie zum nächsten Ladebildschirm.

Wo finde ich den Command-Chip im Inneren der Ulysses?

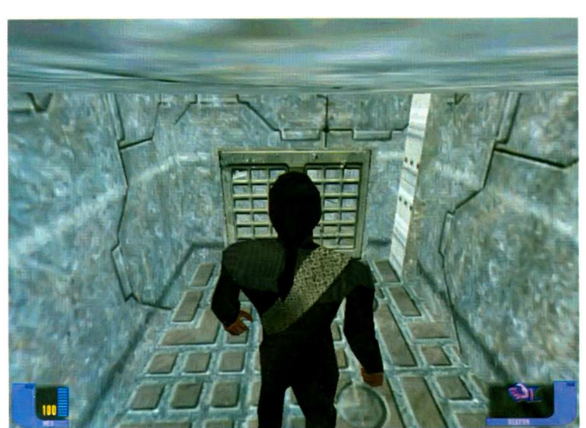
Sie müssen ins Wasser eintauchen. Schwimmen Sie den Turbolift-Schacht hinab, denn dort finden Sie eine Passage zu einem großen überfluteten Raum. Hier finden Sie den Chip auf der oberen Etage. Sie müssen eine der beiden Leitern hochklettern (die an zwei der riesigen Säulen angebracht sind), um an den Chip zu gelangen. Haben Sie einmal alle Items, müssen Sie von hier weiterlaufen. Dazu ist es nötig, über die „Brücke" zurückzuspringen, die auf dem Hinweg unter Ihnen zusammengebrochen ist. Wenn Sie sich ganz links halten, kommen Sie mit einem beherzten Sprung leicht hinüber.



Kernig: Den Kern schalten Sie per Konsole ein und aus. Achten Sie immer auch auf die Funknachrichten Ihrer Bordcrew. Oft geben diese Ihnen Tipps, wie Sie weiter vorgehen müssen.



Rambo unerwünscht: Vermeiden Sie es in der Jem'Haddar-Station unbedingt, den Alarm auszulösen. Schleichen Sie unauffällig durch die Gänge.



Geheimgang: Nur wer viel ausprobiert, hat Erfolg. Versuchen Sie, gegen jedes Gitter zu laufen und jede Kiste zu zerschießen, und richten Sie Ihren Blick auch immer in die Höhe – nur so finden Sie die geheimen Gänge.



Kriechen erlaubt. Durch die kleine Tür mit dem Rad müssen Sie hindurchkriechen. Sie öffnen die Tür durch die Konsole zu Ihrer Linken.

Wie öffne ich das Biophysics-Labor auf Deck 14 der Ulysses?

Wenn Sie Sisko zu Deck 14 bringen wollen, geht das nur über einen kleinen Umweg. Sie müssen über Deck 13 zu diesem Labor. Über einige Kisten und eine Leiter gelangen Sie von Deck 12 nach Deck 13. Nun müssen Sie in die kleine Nische kriechen, die dann einbricht und Sie weiterbringt.

Ich bin mit Worf auf der Ulysses. Wo platziere ich die zweite Bombe?

Sie müssen den gleichen Weg zurück, den Sie gegangen sind, um zum überfluteten Raum zu gelangen. Gehen Sie auch hier die Leitern hoch und dann zum Fahrstuhl-Schacht. Wenn Sie zurück im Kontrollraum sind, finden Sie eine große Tür, die sich nicht öffnen lässt. Dort muss die zweite Bombe hin, denn dann können Sie die Tür öffnen und später Bombe Nummer drei ablegen.

Wo ist der Respirator im Pylon-Level?

Sie müssen die Tür zur Core-Processing-Kammer in der Nähe des Security-Office öffnen. Benutzen Sie dafür die Konsole. Am Ende des Raumes gibt es eine Luke, die zu zahlreichen kleinen Kammern führt. Der Respirator ist in einem der Spinde. Öffnen Sie grundsätzlich immer alle Schränke in den Levels.



Schwinger Club: Mit dem Bath'leth umzugehen, ist keine leichte Sache.

Ich stecke mit Kira im Computer-Kern. Wie öffne ich die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes?

Auf der rechten und linken Seite des geschlossenen Tür finden Sie so etwas wie ein rotes Fenster. Schießen Sie darauf und kriechen Sie links durch, die rechte Seite wird durch eine Explosion blockiert. Sie werden beide Isolinear Rods finden. Suchen Sie jetzt die Kontrollkonsole, die die Plattform hebt, so dass Sie nicht herabspringen müssen, um die Rods zu installieren.

Wie erkunde ich den Rest des Levels des Militärcamps des Dominian?

Das Areal zu erkunden, kann eine ganze Weile dauern. Seien Sie vorsichtig, dass Sie nicht in der Sektion mit den roten Kraftfeldern „stecken bleiben". Garak



Schusswütig: Zerstören Sie unbedingt alle Fässer und Kisten im Level. Zwar finden Sie dort meistens keine Key-Cards, doch dafür beinhalten viele Fässer die dringend benötigten Hyposprays.



Quasselstrippe: Achten Sie auf jeden Fall darauf, was Ihnen Ihre Crewmitglieder zu sagen haben. Oft beinhalten deren Ansprachen wichtige Hinweise darauf, wie es im Level weitergeht.



macht Sie bereits zuvor darauf aufmerksam, dass das Ihren Tod bedeuten würde. Wenn Sie in dem Gebiet sind, in dem Sie die Kameras und den Alarm ausschalten können, sehen Sie über sich einen Gitterrost. Springen Sie einfach an dieser Stelle hoch. Er wird sich öffnen und dann springen Sie noch einmal hoch, um durch die Rohre kriechen zu können. Wenn Sie durch das Rohrsystem laufen, finden Sie einen Raum mit Extramunition für den Disruptor. Von dort aus geht es weiter.

Das letzte Gefecht

Wie besiege ich Obanak?

Obanak im letzten Level zu besiegen, ist wirklich hart. Speichern Sie ständig ab, laufen Sie wie irre umher und feuern Sie immer wieder auf ihn. Es ist schlicht und einfach eine Frage des Ausweichens. Wenn Sie noch Munition für das Disruptor-Gewehr haben, benutzen Sie es. Nutzen Sie auch die Säulen auf der oberen Etage, um dort in Deckung zu gehen. Wenn Sie ihn dann wieder ins Visier bekommen, schießen Sie bis die Waffe leer ist (oder die Phaserenergie erschöpft) und verstecken Sie sich dann wieder hinter einer Säule, um Energie nachzuladen. Dann geht das ganze Spiel von vorne los, bis Obanak besiegt ist.

Thorsten Seiffert



Böser Wicht: Obanak besiegen Sie im letzten Level nur, wenn Sie viel Herumrennen, sich hinter Vorsprüngen verstecken und schießen, was das Zeug hält. Zwischenspeichern nicht vergessen!

Die Cheats

Um die Cheats macht der Hersteller ein großes Geheimnis. Trotzdem konnten wir einige kleine Hilfen für Sie herausfinden. Drücken Sie die TAB-Taste und geben Sie „SET PLYR.DS9_SISKO HEALTH 9999" ein, um fast unendliche Gesundheit zu erhalten. Trägt Sisko einen Raumanzug, müssen Sie statt „SISKO" „SISKOEVA" eingeben. Das Gleiche funktioniert mit Kira und Worf – einfach deren Namen eingeben. Wenn Sie höher springen wollen, müssen Sie TAB drücken und „SET PLYR.DS9_SISKO JUMPZ 9999" eingeben. Wenn Sie ein ewig währendes Signalfeuer erhalten möchten, müssen Sie „set plyr.ds9_flashlight charge 9999" eingeben. Geben Sie „SAVEGAME" ein, speichert das Programm, ohne dass Sie ins Menü müssen. Wollen Sie schnell raus aus dem Spiel, geben Sie einfach „EXIT" ein. Ein wichtiger Cheat ist „RMODE 2". Dieser Wert erhöht die Helligkeit in den Levels, so dass Sie nicht immer völlig im Dunklen tappen müssen. Einen kleinen Trick benötigen Sie, um an alle Levels zu gelangen: Modifizieren Sie die Datei DS9.ini im System-Ordner des Spiels und suchen Sie die Zeile „LocalMap=title.dsm". Ersetzen Sie den dsm-Namen mit einem der folgenden und das Spiel lädt automatisch diesen Level.

Die Levelnamen:

M01_KiraL1A.dsm
M01_KiraL2.dsm
M01_KiraL1B.dsm
M01_SiskoL1B.dsm
M01_SiskoL1A.dsm
M01_WorfL1.dsm
M03_KiraL2.dsm
M03_KiraL1B.dsm
M03_KiraL1A.dsm
M03_SiskoL2.dsm
M03_SiskoL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm
M03_WorfL2.dsm
M03_WorfL1.dsm
M04_KiraL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm
M04_WorfL1b.dsm
M04_WorfL1a.dsm
M05_KiraL1.dsm
M05_SiskoL1b.dsm
M05_SiskoL2.dsm
M05_Siskol1a.dsm
M05_WorfL1.dsm
M05_WorfL2.dsm
M06_SiskoL1B.dsm
M06_SiskoL1A.dsm
M06_SiskoL1C.dsm
M06_WorfL1B.dsm
M06_WorfL1A.dsm
M06_WorfL1C.dsm
M07_KiraL2.dsm
M07_KiraL1.dsm
M07_SiskoL1A.dsm
M07_SiskoL3A.dsm
M07_SiskoL1B.dsm
M07_SiskoL2.dsm
M07_SiskoL3B.dsm
M07_WorfL3.dsm
M07_WorfL2B.dsm
M07_WorfL2A.dsm
M07_WorfL1.dsm
M10_KiraL2.dsm
M10_KiraL1B.dsm
M10_SiskoL2.dsm
M10_SiskoL1B.dsm
M10_SiskoL1A.dsm
M10_WorfL2.dsm
M10_WorfL1B.dsm
M10_WorfL1A.dsm
M11_KiraL1.dsm
M11_SiskoL1a.dsm
M11_SiskoL1b.dsm
M11_WorfL1.dsm
TrainingRoom.dsm
Entry.dsm
DS9_Ops.dsm
DS9_Promenade.dsm

Komplettlösung

Flucht von Monkey Island

Wichtige Hinweise:

Alte Adventure-Veteranen kennen sich aus. Aber da sich nach der langen Durststrecke durchaus auch Ersttäter an *Monkey Island* versuchen werden, einige Worte vorweg: Verderben Sie sich nicht den Spielspaß! Wer strikt nach unserer Lösung vorgeht, wird das Spiel in kürzester Zeit und mit minimalem Unterhaltungswert beenden. Schauen Sie nur dann in diese Lösung, wenn Sie wirklich festhängen und partout nicht weiterwissen. Die dazu nötige Portion Selbstdisziplin müssen Sie schon selber mitbringen. Um es Ihnen etwas leichter zu machen, geben wir zunächst Tipps, ohne gleich alles zu verraten.

Wie spielt man ein Adventure?

Sprechen Sie mit jeder Person ausführlich. In den meisten Fällen sind wertvolle Hinweise in den Dialogen versteckt.

Machen Sie sich Notizen! Details, die auf den ersten Blick unwichtig erscheinen, können später enorm wichtig sein.

Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Sobald Sie einen neuen Gegenstand haben, schauen Sie sich diesen im Inventar nochmals an.

Wenn Sie feststecken, wiederholen Sie Dialoge und lassen Sie Ihre Fantasie spielen. Die Rätsel sind fast alle mit gesundem Menschenverstand zu lösen. Oft müssen Sie eine Passage öfter probieren, um eine Regelmäßigkeit festzustellen.

Wenn alles nichts hilft, schauen Sie in diese Lösung.

Auf dem Piratenschiff

Ich bin gefesselt ... was soll ich hier nur tun?

1. Tipp: Schauen Sie sich gut um. Es drängt sich förmlich auf: Nur ein Objekt ist auch nur ansatzweise in Ihrer Reichweite. Tipp: Guybrush ist ein hervorragender Fußballer.

2. Tipp: Pfanne umstoßen, Kohlenstück aufnehmen, drehen und auf die geladene Kanone schießen!

Erster Akt: Das Katapult

Wie stoppe ich das Katapult?

1. Tipp: Folgende Tipps gibt Ihnen der Schütze im Dialog: Er darf sich seine Essenspausen frei einteilen und eigentlich kann er nur gezielt auf den Kaktus schießen.

2. Tipp: Wäre der Kanonier abgelenkt, könnten Sie das Zielsystem des Katapults manipulieren. Daraufhin würde der Schütze den Kaktus anvisieren. Schauen Sie sich das Gewächs gut an: Erinnert es in seiner Form nicht an etwas? Ach ja: Der Kanonier hat nichts zu essen. Waren Sie schon in der Bar?

3. Tipp: In der SCUMM-Bar die Dartspieler dazu bringen, auf den Ballon zu werfen. Brezeln einstecken. Fahrradschlauch vom Hafen am Kaktus anbringen. Brezeln dem Kanonier anbieten und das Katapult manipulieren.

Fahrt nach Lucre Island

Die Zicke am Hafen will mir kein Schiff geben.

1. Tipp: Sie strahlen einfach zu wenig Autorität aus! Verschaffen Sie sich bei der Beamtin Respekt!

2. Tipp: Ihre Gattin ist schließlich Gouverneurin! Bitten Sie Elaine um Hilfe.

Carla und Otis wollen meiner Crew nicht beitreten!

1. Tipp: Bieten Sie den beiden einen Job an.

2. Tipp: Regierungsjobs gibt es im Regierungssitz.

3. Tipp: Carla und Otis wollen einen „lauen" Regierungsjob. Den nötigen Vertrag finden Sie in Elaines Haus an der Kommode neben dem Porzellan. Unterschreiben lassen und fertig.

Wie schlage ich Herrn Käse?

Sie müssen stets eine Antwort auf die Beleidigung finden, die diese noch übertrifft. Viele der Satzpaare reimen sich – aber es kommt primär auf den Inhalt an. Ihre Antwort muss die Beleidigung Ihres Gegners entkräften. Schauen Sie sich die möglichen Antworten genau an.

Lucre Island

Hilfe: Ich bin im Tresorraum gefangen.

1. Tipp: Schauen Sie sich um! Sammeln Sie alles ein und erinnern Sie sich an Ihren Physikunterricht.

2. Tipp: Vergessen Sie nicht, einen Blick in die Nummerntruhe zu werfen!

3. Tipp: Was passiert, wenn man Schwämme nass macht?

4. Tipp: Mit Schwert einen Spalt in die Tür machen. Schwämme hineinstopfen und mit dem Grog aus der Truhe übergießen.

Schauen Sie sich auf Lucre Island um. Sprechen Sie mit jedem und sammeln Sie Gegenstände ein. Machen Sie sich dann an die drei Aufgaben, um Ihre Unschuld zu beweisen.

Das Beweisstück

Wie komme ich in die Bank?

1. Tipp: Suchen Sie einen anderen Eingang.

2. Tipp: Untersuchen Sie Fenster und Gullydeckel.

3. Tipp: Die Namen auf dem Gullydeckel sollten Sie schon einmal gehört haben.

4. Tipp: Gehen Sie ins Prothesengeschäft. Fragen Sie nach kostenlosen Artikeln. Die Namen auf dem Deckel müssen in die Geschichte eingeflochten werden. Die künstliche Haut ergibt mit dem Gully ein Trampolin!

Ich finde in der Bank keine Beweise!

1. Tipp: Bringen Sie im wahrsten Sinne des Wortes „Licht ins Dunkel".

2. Tipp: Im Lichtkegel einer der Lampen sehen Sie einen verdächtigen Schatten!

Der wahre Täter!

Wie finde ich den echten Täter?

1. Tipp: In vielen Gesprächen sollten Sie bereits herausgefunden haben, dass es



sich um einen notorischen Dieb namens Pegnose Pete handeln muss.

2. Tipp: Pete trägt eine Prothese. Diese kann man ausschließlich im Prothesenladen kaufen. Leider ist Deadeye Dave blind. Er hat aber eine feine, leider jedoch verstopfte Nase.

3. Tipp: Das Taschentuch aus der Bank trägt die Initialen P.P. Versuchen Sie, den Geruch des Tuches zu verstärken, damit Deadeye Dave seinen Kunden am Geruch erkennt.

Wie schaffe ich es, dass Deadeye Dave den Geruch erkennt?

1. Tipp: Sie müssen den Geruch des Taschentuchs imitieren. Waren Sie schon bei Hugo, dem Parfümverkäufer?

2. Tipp: Bei Hugo können Sie einen leeren Zerstäuber ergattern. Jetzt müssen Sie die nötigen Zutaten finden, um den Geruch von Pete hinzubekommen.

3. Tipp: Pete wohnt im Sumpf. Das Taschentuch riecht nach geräuchertem Fisch und Blumen.

4. Tipp: Füllen Sie folgende Zutaten in den Zerstäuber: Wasser aus der Pfütze am Sumpf, Holzspäne aus dem Stockladen, die Blume von Mandrills Haus und einen kostenlosen Köder aus dem Köderladen. Besprühen Sie nun Deadeye Dave mit dem Duft.

Wie komme ich an die Kundenkartei von Pegnose Pete?

1. Tipp: Finden Sie heraus, wie das File-Retrieval-System funktioniert. Probieren Sie herum. Fällt Ihnen etwas auf?

2. Tipp: Der Kundenname ist bei jedem Spiel anders, aber er besteht immer aus Vor-, Mittel- und Nachname.

3. Tipp: Das erste Rad steuert den Anfangsbuchstaben des Vornamens, das zweite den des Mittelnamens und das dritte den des Nachnamens. Die Symbole stehen jeweils für einen Teil des Alphabetes. Der Hase sorgt für die ersten Buchstaben, die Palme für die nächsten usw. Hat Ihnen Deadeye Dave nun zum Beispiel gesagt, dass Ihr Duft wie „Bob Z. Zeetop“ riecht, müssen Sie die Kombination Hase, Banane, Banane einstellen.

Okay ... Pete ist im Sumpf, aber wie benutze ich die Wegbeschreibung?

1. Tipp: Auf dem Zettel finden Sie Himmelsrichtungen und Uhrzeiten.

2. Tipp: Sie brauchen eine Uhr, um sich im Sumpf zurechtzufinden.

3. Tipp: Die Uhr müssen Sie den beiden Schachspielern am Dock abluchsen.

4. Tipp: Fangen Sie mit dem dicken Spieler an. Sobald er während eines Gespräches gerade einen Zug macht, können Sie ihn ablenken. Er lässt die Figur fallen. Der dünne Spieler ist nicht ohne weiteres abzulenken. Sprechen Sie also nochmals mit dem dicken Spieler. Er sagt Ihnen, dass sein Gegner auf Brittany aus der Bank steht. Jetzt lässt sich auch der dünne Spieler bei seinem Zug ablenken. Wenn sich die beiden streiten, können Sie die Uhr nehmen.

5. Tipp: Stellen Sie die Uhr auf das Floß im Sumpf. In jedem Abschnitt des Sumpfes ändert sich die Uhrzeit. Diese finden Sie auf dem Zettel wieder, zusammen mit der Himmelsrichtung, in die Sie fahren müssen.

Hilfe! Wie geht es am Tor im Sumpf weiter?

1. Tipp: Sie begegnen sich selber in der Zukunft. Passen Sie auf, dass Sie das Raum-Zeit-Kontinuum nicht durcheinander bringen.

2. Tipp: Passen Sie gut auf, was sich beim ersten Treffen abspielt!

3. Tipp: Notieren Sie genau den Verlauf der ersten Begegnung. Was wird gesagt und welche Gegenstände werden ausgetauscht? Bei der zweiten Begegnung müssen Sie einfach das Gespräch samt Austausch von Gegenständen in exakt der gleichen Reihenfolge von der anderen Seite her spielen.

Wie fange ich Pegnose Pete?

1. Tipp: Sie müssen den Schuft aus seinem Haus locken. Erinnern Sie sich an die Geschichte, wie Pete seine Nase verlor!

2. Tipp: Vor dem Haus steht ein Käfig. Wenn Pete herausläuft, müsste man ihn irgendwie zu Fall bringen.

3. Tipp: Hühnerschmalz (Gefängnis) auf die Fußmatte schmieren und Ente durch das Fenster werfen.

Die Beute

Wo soll ich nach der Beute suchen?

1. Tipp: Petes Auftraggeber kennt das Versteck. Sprechen Sie ihn auf die Beute an.

2. Tipp: Irgendwie stinken die ausgestopften Tiere in seiner Villa – sorgen Sie für Abhilfe.

3. Tipp: Mandrill nimmt stets einen Spazierstock mit. Versuchen Sie, den Stock zu so zu manipulieren, dass er eine Spur hinterlässt.

4. Tipp: Sprühen Sie eines der ausgestopften Tiere mit dem Parfüm von Hugo ein. Jetzt steht Mandrills Stock zur Reparatur im Stock-Laden.

Wie komme ich an die Termiten ran?

1. Tipp: Sie brauchen ein hochwertiges Holz, um die Tierchen anzulocken.

2. Tipp: Schauen Sie sich im Prothesengeschäft um.

3. Tipp: Deadeye Dave hört es, wenn Sie sich an den Waren zu schaffen machen. Lenken Sie ihn akustisch ab.

4. Tipp: Musikbox mit Dave benutzen und dann schnell aus dem Korb den roten Holzarm stibitzen. Mit dem Arm können Sie die Termiten klauen. Bringen Sie die Termiten am Spazierstock an. Jetzt können Sie erneut Mandrill auf die Beute ansprechen und ihm zu dem Versteck folgen.

Ich bin am Versteck. Was nun?

1. Tipp: Schauen Sie sich um. Hinter den Bäumen!

2. Tipp: Guybrush kann ewig lang die Luft anhalten. Tauchen Sie ab!

gang zum Austellungsraum. Drücken Sie auf den Knopf. Tauchen Sie ins tiefe Wasser.

3. **Tipp:** Hinter den Bäumen finden Sie den Geheimein-

Hilfe! Ich sehe nichts!

1. Tipp: Locken Sie die leuchtenden Fische an.

2. Tipp: Köder bleiben in ScupperWare-Dosen länger frisch.

3. Tipp: Einen Köder in die Dose legen. Unter Wasser die Dose öffnen. Schatz und Schraube mitnehmen und beides dem Inspektor zeigen.

Zweiter Akt

Wo finde ich die Voodoo-Dame?

1. Tipp: Gehen Sie in den Voodoo-Laden. Die „Bedienung" kommt erst auf einen „Fingerzeig".

2. Tipp: Sie müssen am Finger des Tisches ziehen.

Wo finde ich das „blaue" Geschenk?

1. Tipp: Suchen Sie alte Freunde auf.

2. Tipp: Besuchen Sie Meathook. Er erzählt Ihnen von einem Bild, das er einst als Geschenk gemalt hat. Jetzt gilt es, dass übermalte Bild zu finden. Es hängt in der ehemaligen SCUMM-Bar.

Wie um alles in der Welt komme ich an das Bild ran?

1. Tipp: Wenn Sie das Wachs vom Bild herunterbekommen, ist es im Prinzip für seinen Besitzer wertlos.

2. Tipp: Nehmen Sie erst mal Platz und bestellen Sie sich eine warme Mahlzeit.

3. Tipp: Das brennende Boot erhitzt das Bild nicht genug, wenn es nur vorbeifährt.

4. Tipp: Benutzen Sie den Pinsel, um den Mechanismus zu blockieren. Wenn Sie sitzen, müssen Sie die Aktion in dem Moment starten, wenn das Boot hinter der Säule verschwindet. Jetzt müssen Sie noch in die Küche gehen und den Grog (Hafen) in den Heizkessel schütten.

Was stelle ich jetzt mit dem ganzen Krempel an?

1. Tipp: Wo haben Sie eine Frau mit Ohrlöchern, jedoch ohne Ohrringe gesehen?

2. Tipp: Die Dame wirkt auf den ersten Blick sehr leblos und ... rosa!

3. Tipp: Benutzen Sie die vier Hochzeitsgeschenke mit der Galionsfigur.

Jambalaya Island

Suchen Sie die Insel ab. Denken Sie stets daran, dass Sie auf der Suche nach den Teilen für die ultimative Beleidigung sind. Zeigen Sie jeder Person das Bild, um Hinweise zu erhalten. Untersuchen Sie auch das Nachbaratoll (Ruderboot benutzen!).

Die goldene Statue

Kann ich die Statue nicht einfach stehlen?

1. Tipp: Sie müssen den Weltmeister im Plankenspringen schlagen. Diebstahl funktioniert hier nicht.

2. Tipp: Fragen Sie Experten danach, wie Sie Ihren Sprung verbessern können.

3. Tipp: Hippie-Richter: Erklärt, wie Sie Marco imitieren. Alter Richter: Sie müssen „aerodynamischer" werden.

Ich muss stromlinienförmiger werden!

1. Tipp: Setzen Sie sich etwas Spitzes auf den Kopf!

2. Tipp: Waren Sie schon in der Schule auf dem Atoll?

3. Tipp: Sie sind ein furchterregender Pirat. Lassen Sie sich nicht umerziehen!

4. Tipp: Fallen Sie mit Pauken und Trompeten durch die Prüfung, um an die Narrenkappe zu kommen.

Wie bringe ich den Griesgram dazu, mir auch gute Noten zu geben?

1. Tipp: Fragen Sie ihn doch mal. Er ist bestechlich!

2. Tipp: Waren Sie bei Stan? Informieren Sie sich doch mal über seine neueste Geschäftsidee.

3. Tipp: Erpressen Sie den Richter. Er ist in der Broschüre mit einer Blondine abgebildet, obwohl er lang und breit von seiner rothaarigen Frau berichtet.

Ich bekomme von jedem Richter eine 10, aber beim Stechen schlägt mich Marco trotzdem.

1. Tipp: Sie können nicht besser werden. Aber Marco könnte schlechter werden.

2. Tipp: Marco erzielt seinen Vorteil durch das Robbenbabyöl.

3. Tipp: Benutzen Sie den gekauften Bagel (Kaffee-Laden) vor dem Wettkampf mit dem Öl.

Der silberne Affenkopf!

Wie soll ich an den Kopf kommen?

1. Tipp: Die Tassen aus dem Restaurant sehen aus wie ein silberner Affenkopf!

2. Tipp: Sie können in der Micro-Groggery einen Gutschein gewinnen.

3. Tipp: Touristen sollten sich vor Taschendieben in Acht nehmen!

4. Tipp: Um an den Becher zu kommen, müssen Sie ein Imitat anfertigen!

5. Tipp: Kaffee-Laden: Becher von Touristin stehlen. Micro-Groggery: Leim (Stan) mit Sattel benutzen und Gutschein gewinnen. Gutschein einlösen. Lassen Sie eine Karikatur von sich samt Becher anfertigen. Karikatur auf den gestohlenen Becher kleben und gegen das Original tauschen.

Der bronzene Piratenhut

Wie komme ich an das letzte Teil?

1. Tipp: Fachsimpeln Sie mit Touristen über die Sehenswürdigkeiten.

2. Tipp: Suchen Sie lebende Verwandte von einstigen Helden der Insel auf.

3. Tipp: Mit Tourist über Piratenstatue sprechen. Jumbeaux Lafeet auf dem Atoll besuchen.

Wie soll ich den Hut finden?

1. Tipp: Nutzen Sie die Papageien von Jumbeaux LaFeet.

2. Tipp: Sie brauchen ein Papageien-Lockmittel.

3. Tipp: Sorgen Sie doch mal in der Schule für Furore, um sich die Kiste anzuschauen.

Ich habe die Papageien. Aber ich weiß nicht, welcher welcher ist!

1. Tipp: Da die Viecher nach jeder Frage fortfliegen, müssen Sie einen Weg finden, die beiden auseinander zu halten.

2. Tipp: Vielleicht können Sie eine vorübergehende Verhaltensänderung herbeiführen. Prost!

3. Tipp: Geben Sie einem der Vögel den schwachen Grog. Finden Sie mit einer Frage heraus, welcher die Wahrheit sagt, und finden Sie den richtigen Felsen.



Ich kann den Felsen nicht bewegen!

1. Tipp: Die Felsen können unmöglich von Menschenhand bewegt werden.

2. Tipp: Der verrückte Admiral schießt sofort, wenn er mehr als zwei Piraten erspäht!

3. Tipp: Die Atoll-Bewohner zeigen sich nie zu dritt. Aber der Admiral ist so verrückt, dass er auf alles schießt, was wie ein Pirat aussieht.

4. Tipp: Sie brauchen die beiden Puppen. Zeigen Sie dem Puppenspieler das Bild der ultimativen Beleidigung. Wenn Sie mit den Puppen am Fels herumspielen, schießt der Admiral.

Dritter Akt

Herman ist keine große Hilfe! Er erinnert sich an nichts!

1. Tipp: Fragen Sie ihn danach, was das Letzte ist, an das er sich erinnern kann.

2. Tipp: Hören Sie genau hin! Hängematte, Kopfschmerzen!

3. Tipp: Werfen Sie Herman die Kokosnuss an den Kopf! Jetzt wissen Sie, was Sie als Nächstes finden müssen.

Wie komme ich an die Milchflasche?

1. Tipp: Machen Sie eine „heiße“ Fahrt.

2. Tipp: Auf Monkey Island gibt es einen sehr vielseitigen Gegenstand. Alles Unerreichbare kann damit „gepflückt“ werden.

3. Tipp: Manövrieren Sie bei der Lavafahrt so, dass Sie am Felsen mit der Milchflasche rechts vorbeifahren. Sie müssen dazu als Erstes gegen den Stamm oben links fahren. Wählen Sie vorher den Bananenpflücker (Schlucht) aus und benutzen Sie ihn im richtigen Moment.

Was hat es mit dem Röhren-Rätsel auf sich?

1. Tipp: Sie kriegen keine Kugel ohne weiteres durch den mittleren Ausgang.

2. Tipp: Timing ist gefragt. Achten Sie auf Indikatoren für den rechten Zeitpunkt!

3. Tipp: Die Kugeln müssen sich treffen, um sich gegenseitig abzulenken.

4. Tipp: Die Wurzeln signalisieren, wann die nächste Kugel geworfen werden muss. Reihenfolge: rechts, Mitte, links, links. Jetzt kommen Sie durch eine Fahrt im Lavastrom auf die andere Inselseite. Die Palme sorgt für den Rückweg!

Wie komme ich an das Akkordeon?

1. Tipp: Der musikalische Affe bräuchte einen Ersatz, um das Akkordeon herzugeben.

2. Tipp: Überlegen Sie mal: Was ist das typische Affeninstrument?

3. Tipp: Kathedrale! Nach oben schauen!

4. Tipp: Schilde mit Bananenpflücker holen und vor dem Affen benutzen.

Wie lerne ich die hohe Kunst des Monkey-Kombat?

Halten Sie sich einfach an das, was Ihnen Jojo sagt. Die Kombinationen sind bei jedem Spiel anders. Machen Sie sich eine Liste, in der Sie aufschreiben, wie Sie von jeder der fünf Positionen in die vier anderen wechseln. Sie müssen sich auch notieren, welche Stellung gegen welche andere Stellung gewinnt. Ohne Fleiß kein Preis. Stellen Sie sich auf der Lichtung diversen Kämpfen, um alle Kombinationen herauszufinden. Wenn Sie in jedem Kampf ein Remis erzwingen, indem Sie auf die gleiche Stellung wie Ihr Gegner wechseln, kommen Sie relativ schnell an die nötigen Kombinationen. Erst wenn Sie gegen die schwachen Gegner auf der Lichtung gewinnen, können Sie gegen Jojo antreten.

Was hat es mit dem Affenkopf auf sich?

1. Tipp: Erinnert Sie der Kopf nicht an etwas? Er ist silbern! Einen Hut haben Sie auch!

2. Tipp: Schauen Sie mal in die Nase. Was benutzt man auf Monkey Island, um an unerreichbare Dinge zu kommen?

Wie kommt Druck auf den Boiler?

1. Tipp: Schauen Sie sich in der Mine um.

2. Tipp: Timmy folgt Ihnen jeweils einen Bildschirm weit, wenn Sie ihm eine Banane geben.

3. Tipp: Sie können den Schalter am Ende der Mine nicht erreichen. Sie sind einfach zu groß!

Was soll ich mit dem Tangpflücker?

1. Tipp: Tangpflücker ist eine unglückliche Übersetzung. Es ist ein Gerät, um Unkraut zu entfernen.

2. Tipp: Eignet sich besonders für hartnäckigen Bewuchs!

Die Flucht:

Bananen: Dreimal mit Bananenpflücker benutzen. Affenkopf: Bananenpflücker mit Nase des Affen benutzen. Hut von Jojo mit Kopf des Affen benutzen. Mine: Timmy anlocken; Luke öffnen; Banane rein; Luke zu. Eingeschlossenen Timmy mit Banane am Portal locken. Siegel von Herman (nachdem er seine Erinnerung zurück hat) im Kopf in die Spalte einsetzen und auf nach Mêlée Island.

AKT III+ Das Ende!

Wie komme ich auf den Turm?

1. Tipp: Sie sind ein Affe! Es gibt nur eine Möglichkeit.

2. Tipp: Wirklich große Planke mit kleinem Turm benutzen und nach oben springen.

Wie besiege ich LeChuck im Monkey-Kombat?

1. Tipp: Denken Sie um. Erinnern Sie sich an den Tipp, den Ihnen Jojo gab.

2. Tipp: Sie können den Kampf nicht auf gewöhnliche Weise gewinnen.

3. Tipp: Immer wenn Sie dran sind, müssen Sie ein Remis erzwingen. Nach drei Malen gibt LeChuck auf!

Genießen Sie jetzt den Abspann. Letzter Tipp: Brav bis zum Ende anschauen ...

Florian Weidhase



Ende gut, alles gut. Bis zum nächsten Abenteuer ist die Familie vereint.

Allgemeine Spieletipps

Call to Power 2

Civilization ist eines der Urgesteine der PC-Spiele. Aber auch nach zehn Jahren hat das Spielprinzip nichts an Faszination verloren, wie CtP 2 beweist.



Mithilfe von Radarstationen, Sonarbojen und Festungen können Sie anrückende Feindeinheiten sehr früh erkennen und eigene Kampftruppen heranziehen.

Wo soll ich die erste Stadt bauen?

Zu Beginn eines Spieles starten Sie mit einer oder mehreren Siedlereinheiten, mit denen die ersten Städte gegründet werden können. Die Umgebung einer Stadt ist vor allem zu Beginn sehr wichtig. Versuchen Sie inmitten einer weiten Grasfläche zu siedeln, möglichst mit Nähe zum Meer oder einem Fluss. So ist die Nahrungsversorgung durch Farmen gesichert. Einige Berge im Umkreis von 1-2 Feldern sind für den späteren Verlauf des Spieles nützlich, da dort Minen errichtet werden können, die die Produktion der Stadt steigern. Meiden sollten Sie vor allem Wüsten jeder Art und dichte Dschungelgebiete. Vergeuden Sie aber nicht zu viel Zeit mit der Suche nach einem günstigen Standpunkt, da der Gegner sonst leicht einen Vorsprung bekommt.

Was bedeuten die verschiedenen Gütersymbole auf der Karte?

Je nach Karte finden Sie die verschiedensten Gütersymbole. Haben Sie ein solches Symbol im Einzugsbereich einer Stadt, kann diese Stadt das Gut exportieren und damit zusätzliche Einnahmen für die Nation produzieren. Sehr gewinnträchtig sind Rubine und Diamanten, da diese nur sehr selten zu finden sind. Sobald Sie Karawanen erfunden haben, können Sie über den Handelsbildschirm Güter verkaufen. Achten Sie dabei auf die angezeigte Rendite und darauf, wie viele Karawanen für die Handelsroute benötigt werden. Zusätzlich ist es empfehlenswert, sich die Position der beiden Handel treibenden Städte auf der Landkarte anzusehen, um zu erkennen, ob die Route durch vom Feind besetztes Land gehen würde. In diesem Fall ist die Gefahr sehr groß, dass es zu Piratenüberfällen kommt und der Gewinn in fremden Taschen verschwindet.

Die erste Stadt ist gegründet.

Bauen Sie zuerst ein Lagerhaus. Dieses bringt Ihrer Stadt nicht nur 10% mehr Nahrung, sondern schützt die Einwohner auch für fünf Runden im Falle einer Hungersnot. Anschließend sollten Sie einige Krieger produzieren, die die Stadt gegen Angriffe des Gegners oder

Meisterleistungen

Bestimmte Entwicklungen und Ereignisse im Spiel geben Ihnen für begrenzte Zeit einen Bonus gegenüber den anderen Zivilisationen.

Die folgenden Boni bekommt nur diejenige Nation, die die entsprechende Neuerung als Erste entwickelt:

Beton	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Schiesspulver	Sie haben einen Vorteil bei Angriffen auf Städte mit Stadtmauern.
Massenproduktion	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht .
Computer	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht.
Robotics	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Lebensverlängerung	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.

Weitere Boni bekommen Sie, wenn Sie in einem großen Teil Ihrer Städte die folgenden Erweiterungen gebaut haben:

Theater	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.
Börsen	Sie bekommen für einige Runden mehr Gold ausbezahlt.
Computerzentren	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht.
Fernsehtechnik	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.
Orbitallabore	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht.

Auch für bestimmte Aktionen gibt es für begrenzte Zeit Belohnungen:

Die Welt umsegeln	Ihre Marineeinheiten haben für begrenzte Zeit einen Fortbewegungsbonus.
Eine verlorene Stadt zurückerobern	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.



von Nomaden verteidigen. Eine sehr sinnvolle Erweiterung ist auch die Stadtmauer, die die Verteidigungsstärke Ihrer Einheiten in der Stadt erhöht.

Monarchie oder Theokratie?

Für einige Zeit wird Ihr Volk in der Anarchie leben, bis die Theokratie und die Monarchie erforscht werden. Im Vergleich zum ersten Teil von *Call to Power* wurde die Theokratie aufgewertet und ist nun in Friedenszeiten eine echte Alternative zur Monarchie, da Handel und Wachstum höher sind als bei der Monarchie. Im Falle eines Krieges sollten Sie zur Monarchie wechseln, da hier der Militärunterhalt billiger und die Unterstützung des Volkes höher ist.

Was sind „Staatliche Bautrupps“?

Mithilfe dieser Einheiten können Sie Feld-Modernisierungen um Ihre Stadt bauen. Die Modernisierungen unterteilen sich grob in vier Kategorien:

- Farmen und Fischereien, die die Nahrungsmittelproduktion einer Stadt erhöhen,
- Minen und Einkaufszentren, die die Produktion einer Stadt erhöhen,
- Radar und Sonar, die die Sichtweite einer Stadt erhöhen,
- Straßen und Schienen, die es Ihren Truppen erlauben, sich schneller zu bewegen.

Umgeben Sie Ihre Städte mit vielen Farmen und Produktionsstätten, um das Wachstum der Städte zu fördern.

Wenn ich Städte mit Kanonen angreife, habe ich immer sehr hohe Verluste.

Achten Sie bei einem Angriff auf eine Stadt mit Kanonen, Artillerie oder ähnlichen weit reichenden Waffen darauf, dass Sie vor dem eigentlichen Angriff mehrmals mit dem Befehl „Bombardieren“ auf die Stadt schießen. So wird ein großer Teil der Verteidiger schon vor dem eigentlichen Kampf Mann gegen Mann vernichtet.

Wie kann ich eine Inselstadt einnehmen?

Der Computergegner baut sehr gerne auf Inseln Städte, die so klein sind, dass Sie keine Bodentruppen anlanden können, um die Stadt zu erobern. Vor der Entwicklung von Großkampfschiffen und Bombern, die auch solch eine Stadt bombardieren können, können diese Städte fast nicht eingenommen werden. Gelegentlich gelingt es aber auch unter Zuhilfenahme von Schmiergeld und Kriegsdrohungen, dem Gegner die Stadt abzuschwatzen.

Die Bevölkerung meiner Städte ist unzufrieden.

In diesem Fall gibt es mehrere Vorgehensweisen. Ist die Bevölkerung fast aller Städte unzufrieden, sollten Sie über den Nationsmanager die Löhne oder die Essensrationen heraufsetzen oder die Arbeitszeit verringern. Kommt es nur in ein oder zwei Städten zu Unruhen, sollten Sie gezielt in diesen Städten normale Arbeiter in Entertainer umwandeln. Alternativ können Sie dort auch Gebäude wie die Arena oder das Theater bauen, die die Zufriedenheit der Bevölkerung steigern.

Der Gegner hat mir den Krieg erklärt. Was nun?

Vor allem wenn Sie weniger Einheiten als der Gegner haben, sollten Sie sich sofort in Ihren Städten verschanzen. Verschanzte Einheiten hinter Stadtmauern haben einen Bonus gegenüber angreifenden Truppen.

Truppen einer verbündeten Nation streifen ständig durch mein Land.

Sobald Sie einen Nichtangriffspakt mit einer Nation geschlossen haben, streifen deren Truppen durch Ihr Staatsgebiet. Falls Sie das stört und Sie verhindern wollen, dass sich große Armeen in Ihrem Territorium ansammeln, können Sie Ihre Grenzen abdichten. Suchen Sie nach schmalen Übergängen zwischen den Kontinenten, die mit ein oder zwei eingegrabenen Einheiten blockiert werden können. Der Gegner wird zwar immer noch kommen, aber ohne Angriff kann er nicht an Ihren Truppen vorbei.

Warum verliere ich gegnerische Gruppen auf meinem Gebiet aus den Augen?

Die Sichtweite einer Stadt ist von der Größe der Stadt abhängig – und nur solange sich eine gegnerische Einheit innerhalb der Sichtweite einer Stadt befindet, wird sie auf der Karte angezeigt. Im Laufe des Spieles kommen verschiedene Modernisierungen auf den Markt, mit denen diese Sichtweite erhöht werden kann. Diese Erweiterungen können auf beliebigen Feldern innerhalb Ihrer Staatsgrenzen errichtet werden.
Horchposten beobachten Felder im Umkreis von 3. Radarstationen können ein Gebiet



Der Dreadnought ist eine sehr langsame Kampfeinheit, deren Feuerkraft aber jede Schlacht entscheidet.



Im Stadtmanager können Sie die Bevölkerung der Stadt auf die verschiedenen Berufsgruppen aufteilen.



Bauen Sie an schmalen Übergängen Festungen und besetzen Sie sie mit kleinen Armeen, um Truppen des Gegners den Zugang zu Ihrem Staatsgebiet zu verwehren.

mit einem Radius von 8 beobachten und Sonarstationen können alle Seeeinheiten im Umkreis von drei Feldern erkennen.

Wie wichtig ist die Diplomatie?

Diplomatie ist sehr wichtig in *CtP 2*. Je besser Ihr Verhältnis zu einer anderen Nation ist, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese Ihnen eine Technologie überlässt oder ein Bündnis mit Ihnen eingeht. So können Sie sich bei der Forschung auf Kernbereiche konzentrieren und die vernachlässigten Forschungsprojekte einkaufen bzw. mit dem Gegner tauschen. Im Gegensatz zum Vorgänger und zu *Civilization 2* wird hinterlistiges Verhalten sehr viel stärker bestraft. Sollten Sie einen eben geschlossenen Friedensvertrag brechen, leidet nicht nur das Verhältnis zu der entsprechenden Nation darunter, sondern auch das Verhältnis zu allen anderen Nationen, da Sie als nicht vertrauenswürdig eingestuft werden.

Warum erreiche ich nichts, wenn ich dem Gegner die Zerstörung einer Stadt androhe?

Immer, wenn Sie einem Gegner die Zerstörung einer Stadt androhen, muss für die andere Zivilisation auch eine Gefahr für die betreffende Stadt erkennbar sein. Fahren Sie vor der entsprechenden Stadt große Armeen mit 20 bis 30 Einheiten auf und Sie werden verwundert sein, was eine solche Streitmacht bewirken kann.

Welche Weltwunder sind „empfehlenswert"?

Aristoteles' Lyceum/ Labor für Felddynamik

Diese Weltwunder geben Ihnen für den Rest des Spieles einen +20%- bzw. +35%-Bonus auf die wissenschaftlichen Erträge. Sehr zu empfehlen.

Chichen Itza/Bagatellerlas

Diese Weltwunder reduzieren die Kriminalität für den Rest des Spieles um 30% bzw. 60%.

Ostindische Kompanie

Neben dem Bonus für den Handel ist vor allem der +1-Bewegungsbonus für Marineeinheiten interessant. Empfehlenswert, wenn Sie das Meer beherrschen wollen.

Empire State Building/ Weltfriedenszentrum

Sehr hilfreich, wenn Sie einen Allianzsieg erringen wollen. Ihr Ansehen wird bei allen anderen Nationen erhöht.

Ramajana

Jede eigene Stadt bekommt einen +3-Bonus auf die Zufriedenheit. Da dieses Weltwunder seine Wirkung bis zum Ende der Zeitrechnung behält, ist es sehr zu empfehlen.

Meine vom Computer verwalteten Städte verursachen zu viel Umweltverschmutzung.

Dagegen hilft leider nur eines: den Bürgermeister seines Amtes entheben und die Verwaltung selber in die Hand nehmen. In jeder von einem Bürgermeister verwalteten Stadt wird eine überproportional hohe Zahl von Arbeitern eingesetzt. Die daraus resultierende hohe Produktion verursacht die Umweltverschmutzung.

Der Weg zum Erfolg

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, einen Sieg in *CtP 2* zu erringen, und es ist eine besondere Herausforderung, einen Sieg durch eine Allianz mit allen Völkern oder durch den Einsatz des Gaia-Kontrollers zu erreichen. Doch wenn Sie einfach nur siegen wollen, auch auf einem hohen Schwierigkeitsgrad, dann sollten Sie einmal diesen Weg ausprobieren:

Phase 1: Zufriedene Städte

Sobald Ihre ersten Städte stehen, verändern Sie die Einstellungen im Inlandsmana-

Ansehen

Diese Aufschlüsselung zeigt, welche Aktionen einen positiven Einfluss auf Ihr Verhältnis zu anderen Staaten haben und welche Ihren Ruf ruinieren.

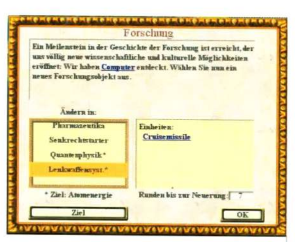
Zugewinn an Ansehen:

- Diplomatischer Empfang (alle 10 Runden wirksam)
- Jede Runde, die Sie einen Pakt durchhalten
- Jede Runde, in der Sie sich nicht im Kriegszustand befinden
- Jede diplomatische Anfrage, die angenommen wurde

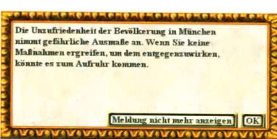
Verlust an Ansehen:

- Piraterie auf einer Handelsroute
- Sie befinden sich zu zweit auf einem Kontinent
- Eine Revolution anzetteln
- Ein Attentat durchführen
- Einen Franchising-Angriff durchführen
- Eine Atombombe zünden
- Sklaven nehmen
- Eine Klageerhebung gegen eine fremde Stadt
- Einheiten vertreiben
- Eine Stadt mit Atomraketen angreifen
- Eine Stadt konvertieren
- Einen Siedler versklaven
- Eine Nanitenbereinigung durchführen





Die Sterne zeigen an, welche Neuerungen benötigt werden, um das angegebene Forschungsziel zu erreichen.



Um Unruhen unzufriedener Stadtbewohner zu vermeiden, sollten Sie einige Arbeiter in Entertainer umwandeln.

ger so weit, dass der Zufriedenheitslevel jeder Stadt bei 73 oder knapp darüber liegt. Konzentrieren Sie sich jetzt sofort darauf, etwa 15 Städte an sinnvollen Plätzen zu bauen. Sobald Sie „Staatliche Bautrupps" einsetzen können, sollten Modernisierungen genutzt werden, um das Wachstum der Städte zu fördern.

Phase 2: Weltwunder

Das wichtigste Weltwunder für diese Strategie ist das „Ramajana", das die Zufriedenheit in allen Städten Ihrer Nation permanent um 3 erhöht. So können Sie sich Tempel und Arenen in Ihren Städten größtenteils sparen.

Phase 3: Regierungsform

Im Entwicklungsbereich konzentrieren Sie sich zu Beginn ganz auf die Entdeckung der Monarchie und der Republik. Am einfachsten klappt dies, wenn Sie im Lexikon diese Errungenschaften als Projekt festlegen. Nun wird Ihnen bei jeder Auswahl eines neuen Forschungsziels ein Stern vor der Neuerung angezeigt, die benötigt wird, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Jedes Mal, wenn Sie eine neue Regierungsform erforscht haben, setzen Sie diese ein. Achten Sie aber darauf, nach jedem Regierungswechsel die Einstellungen im Inlandsmanager so zu justieren, dass der Zufriedenheitslevel der Städte nicht sinkt. Notfalls können Sie in gefährdeten Städten ein Theater oder eine Arena bauen.

Phase 4: Kriege führen

Sobald Sie Ritter und Samurai erstellen können, sollten alle gut ausgebauten Städte diese Einheiten produzieren. Dadurch können die ersten Zivilisationen auf dem eigenen Kontinent zerstört werden. Achten Sie aber darauf, möglichst immer nur einen Feind zu haben. Die eroberten Städte sind oftmals bereits gut ausgebaut und werden gleich zur Produktion weiterer Einheiten verwendet.

Phase 5: Vom Kriegsherren zum Diplomaten

Sobald Sie über Langschiffe und Diplomaten verfügen, beginnt die zweite Phase dieser Strategie. Wechseln Sie so bald wie möglich die Regierungsform auf die Handelsrepublik. Schicken Sie mithilfe der Schiffe Diplomaten auf die anderen Kontinente und errichten Sie Botschaften in den fremden Zivilisationen. Weiterhin sollte in jeder Stadt alle zehn Runden ein Empfang abgehalten werden. In dieser Phase sollten Sie sich keine diplomatischen Fehler leisten. So kann ein einziger falsch angefangener Krieg das Ansehen bei allen Nationen schnell wieder senken.

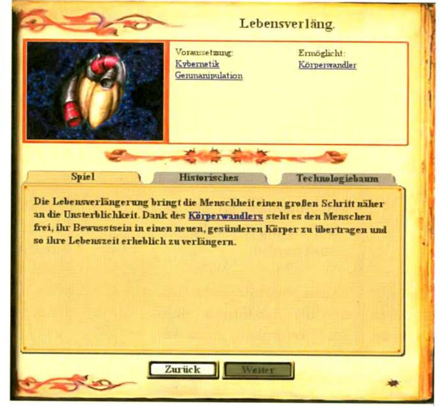
Phase 6: Weltherrschaft

Sobald Sie viele Städte besitzen und zumindest Ihr Kontinent komplett Ihnen gehört, beginnen Sie, eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Bauen Sie dazu Kanonen, Maschinengewehrschützen und Kavallerie. Nun sollte es kein allzu großes Problem mehr sein, mit allen anderen Nationen Allianzen einzugehen. Notfalls drohen Sie einer widerspenstigen Zivilisation einfach mit Krieg. So können Sie bereits vor Eintritt in die Moderne den Kampf um den Sieg gewonnen haben.

Lars Geiger



Verfügt Ihre Nation über viele Orbitallabore, bekommen Sie für begrenzte Zeit einen Forschungsbonus.



Die Entwicklung der Lebensverlängerung erhöht die Zufriedenheit in Ihrer Bevölkerung um einen hohen Prozentsatz.



Erste Hilfe

Wenn Sie die Sowjets spielen, können Sie mit einem Trick ganz leicht Teile der Karte bzw. die gegnerische Basis aufdecken. Schießen Sie mit Ihrem V3-Raketenwerfer auf einen gegnerischen Sammler. Wenn sich dieser wegbeamt, die Raketen aber schon unterwegs sind, fliegen diese bis in die feindliche Basis und schlagen dort in den Sammler ein.

Sebastian Schemm

C&C: Alarmstufe Rot 2

In der 11. Mission der Sowjet-Kampagne können Sie mit folgendem Trick viel Zeit sparen und vermeiden gleichzeitig die Begegnung mit den lästigen Psycho-Troopern: Bauen Sie nach der Sicherung Ihrer Basis sofort ein Raketensilo. Sobald die Atomrakete fertig ist, feuern Sie diese auf den Kreml. Da Sie den Kreml von Anfang an sehen können, ist dies problemlos möglich. Der Kreml sollte nun ziemlich genau die Hälfte seiner Panzerung verloren haben. Aus unerklärlichen Gründen schicken die Sowjets aber weder Ingenieure zum Kreml, noch reparieren sie ihn (so wie die umliegenden Gebäude). Nun müssen Sie nur noch ein paar Minuten warten, bis Sie die nächste Rakete abfeuern dürfen und das Ganze wiederholen. Nach dem Einschlag liegt der Kreml in Schutt und Asche und Sie haben die Mission gewonnen!

Iko Helms



Sie müssen lediglich zwei Atombomben über dem Kreml abwerfen, um die Mission zu gewinnen.

Hier ist eine weitere Möglichkeit, die 11. Mission der Sowjets schnell und einfach zu lösen: Bewegen Sie die beiden Kirov-Luftschiffe am westlichsten Rand der Karte nach Norden. Ignorieren Sie dabei die Flak-Stellungen. Wenn Sie oben angekommen sind (Basisaufbau und Verteidigung nicht vergessen), sollte mindestens noch ein Kirov übrig sein. Zerstören Sie mit ihm das Atomkraftwerk. Danach haben die Flak-Stellungen keine Stromversorgung mehr und Sie können mit dem Luftschiff ganz einfach den Kreml zerstören.

Sebastian Pütter



Fangen Sie das MBF mit den Rocketeers ab und schalten Sie dann die restlichen Einheiten aus!

Es gibt eine Möglichkeit, die 7. Mission der Alliierten abzukürzen: Bauen Sie sofort nach Spielbeginn fünf bis sechs Rocketeers und schicken Sie diese zur (noch) verbündeten Stellung im Nordosten. Bis die Einheiten dort angekommen sind, verteidigen Sie sich gegen die feindlichen Schiffe, die von Süden kommen. Nach einiger Zeit wird die Insel im Nordosten angegriffen und besetzt. Mit den Rocketeers ist es nun ein Leichtes, das MBF des Gegners auszuschalten, da er noch keinerlei Luftabwehr hat. Nun können Sie mit Ihren Rocketeers noch die restlichen Einheiten zerstören und Sie haben die Mission gewonnen!

Markus Bracker

Zeus

Ein kleiner Programmfehler erweist sich bei Monsterplagen als ungemein nützlich. Wenn ein Monster ein wichtiges Gebäude wie zum Beispiel einen Pier ins Visier nimmt, reißen Sie das Gebäude einfach kurzerhand ab! Das Monster wendet sich dann sofort dem nächsten Ziel zu. Drücken Sie dann schnell auf „Undo"

und das Gebäude ist wieder da, und zwar mit allen Handelsgütern! Lediglich die Waren, die in diesem Moment auf dem Karren des Handelsplatzes waren, gehen verloren. Landmonster wie Talos können Sie übrigens mit einer langen Straße, Straßensperren und Mauern ablenken und so von wichtigen Orten fernhalten.

Helge T.

Baldur's Gate 2

Editieren Sie die Datei „baldur.ini" mit einem Editor und suchen Sie die Sektion „Game Options". Fügen Sie die Zeile „Cheats = 1" hinzu und starten Sie dann das Spiel. Nun öffnen Sie im Spiel die Konsole (Strg + Leertaste) und tippen die folgende Zeile ein:

CLUAConsole:EnableCheatKeys()

Jetzt stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

Taste	Wirkung
[Strg][J]	Teleportiert die Party zum Cursor
[Strg][R]	Heilt den ausgewählten Charakter
[Strg][Y]	Tötet Monster oder NPC ohne Erfahrungspunkte
[Strg][4]	Zeigt Fallen auf

Redaktion

Wizards & Warriors (engl. Version)

Wenn Sie Gegenstände abliefern müssen, sollten Sie einen Charakter in der Party haben, der die Fähigkeit „Pickpocket" beherrscht. Viele Charaktere geben Ihnen zum Dank eine Belohnung (neue Fähigkeiten oder Waffen). Wenn Sie nun die abgelieferten Gegenstände wieder stehlen (vorher abspeichern nicht vergessen) und mit einem anderen Charakter Ihrer Party übergeben, werden Sie doppelt belohnt!

Wenn Sie im Tempel in Ishad N'Ha den Auftrag annehmen und Jathil einen Brief bringen, können Sie sich beliebig oft die Belohnung dafür abholen (Erfahrungspunkte und Beförderung bis zum Level 7). Besonders effektiv ist dieser Trick, wenn Sie mehrere Charaktere besitzen, die diesen Auftrag erfüllt haben: Sie müssen nur zwischen den beiden hin- und herklicken.

Matthias Zobel

Es gibt in der englischen Version von *Wizards & Warriors* einen Bug, mit dem Sie viel Gold bunkern können. Betreten Sie die Kneipe (Inn) und gehen Sie wie folgt vor:

1. Erstellen Sie eine Party mit sechs Charakteren.
2. Drücken Sie auf „Pool Gold" beim ersten Charakter.
3. Entfernen Sie Charakter 2 bis 6 aus der Party.
4. Nehmen Sie Charakter 2 bis 6 in die Party auf.
5. Beginnen Sie wieder bei Punkt 2.

Achtung: Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen. Folgendes müssen Sie jedoch unbedingt beachten: Sie dürfen den ersten Charakter niemals entfernen oder ihm das Gold wegnehmen. Außerdem müssen Sie die Kneipe (Inn) erst einmal verlassen, dann ist das Gold sicher.

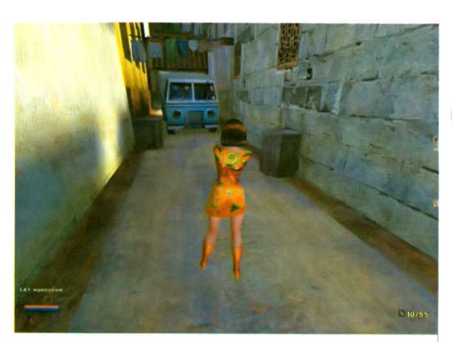
Sebastian Mendel

No One Lives Forever

Drücken Sie im Spiel die Taste T, damit Sie folgende Codes eingeben können:

Code	Wirkung
mpimyourfather	Gott-Modus
mpwegotdeathstar	Unendlich Munition
mpkingoftehmonstars	Alle Waffen und volle Munition
mpmaphole	Mission gewonnen
mpdrdentz	Volle Gesundheit
mpwonderbra	Volle Rüstung
mpyoulooklikeyouneedamonkey	Alle Rüstungsoptionen
mpmiked	Spiel beenden
mpgoattech	Alle Waffen-Upgrades
mpasscam	Third-Person-Ansicht

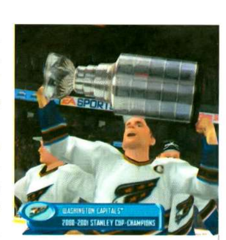
Redaktion



Wenn Sie schon immer Cates reizvollen Rücken sehen wollten, geben Sie einfach den Cheat „mpasscam" ein.

NHL 2001

Eishockey, Fußball oder Handball? Wer findet, dass die Standardeinstellung von *NHL 2001* zu arcadelastig ist, sollte unsere Tipps probieren!
Die im Handbuch nur spärlich beschriebenen KI-Optionen ermöglichen es, *NHL 2001* so zu verändern, dass es sich mehr wie wirkliches Eishockey spielt. Hier unser Vorschlag, der in allen Schwierigkeitsgraden funktioniert:



Durch unsere Einstellungen wird es schwerer, aber schöner.

Eislaufoptionen:

Option	Wert
Spielgeschwindigkeit	2
Turbodauer	3
Turbo %	2
Ermüdung	3

Pass-/Schussoptionen:

Option	Wert
Pass abfangen	3
Passgenauigkeit	Aus
Passgeschwindigkeit	3
Schusspräzision	1

Checkoptionen:

Option	Wert
Aggression	3
Verletzungen	4
Checkhärte	3
Erholung nach Sturz	3
Blocken	6

Puckoptionen:

Option	Wert
Puckhärte	3
Puckreibung	3
Puck behalten	3
Torwart-Rebounds	4

Thema Technik

„Hast du das aktuelle DirectX installiert?" So oder ähnlich klingen die Ratschläge, wenn ein neues Spiel nach der Installation den Dienst versagt. Warum die kostenlose Spieleschnittstelle von Microsoft manchmal für Probleme sorgt und welche Änderungen die achte Version mit sich bringt, lesen Sie in diesem Monat.



Die meisten Spiele bringen auf ihren Installations-CDs bereits die benötigte Version der bekannten Spieleschnittstelle DirectX mit. Aber wozu eigentlich? DirectX ist das Verbindungsglied zwischen Ihrer PC-Hardware (Grafikkarte, Soundkarte, Joysticks, Lenkräder etc.) und Spielen. Es beherbergt einige Programmierschnittstellen (APIs), die als Mittler zwischen diesen beiden Welten fungieren. Microsoft hegt und pflegt DirectX, denn es ist Bestandteil des Windows-Betriebssystems. Im normalen Fenstermodus hält es sich allerdings im Hintergrund. Es tritt lediglich zum Vorschein, wenn Sie ein Spiel installieren, das mit dem aktuell installieren DirectX nicht zufrieden ist.

Was heißt hier Beta?

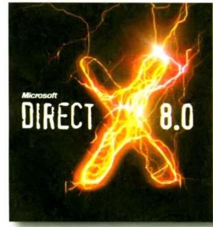
Das aktuelle DirectX wurde bereits im März dieses Jahres auf der Game Developers Conference in Kalifornien vorgestellt. Der Beta-Test begann allerdings erst rund sechs Monate später. Seitdem machte bereits eine frühe Version im Internet die Runde – die komplette Beta-Version 146 stand auf einer Nicht-Microsoft-Seite zum Download zur Verfügung. Seit einiger Zeit gibt es DirectX 8.0 nun auch in fertiger Form im Internet als Download (www.microsoft.com/directx) – und natürlich auch auf unserer Heft-CD.

Die Xbox und mehr

DirectX wird auch in der Spielkonsole von Microsoft als Schnittstelle zum Einsatz kommen. Damit dort die Hardware ohne Umwege angesprochen wird, wollte Microsoft die einzelnen DirectX-Komponenten so schlank wie möglich halten. Die größten Änderungen in DirectX 8.0 findet man im Grafik- und Sound-Bereich – kein Wunder, denn auf diesen zwei Gebieten hat sich seit DirectX 7.0 wieder einiges verändert. Für den Soundbereich waren bisher die zwei Schnittstellen „DirectMusic" und „DirectSound" verantwortlich. „DirectMusic" kümmerte sich zunächst um die Wiedergabe von MIDI-Dateien und die so genannten Downloadable Sounds (DLS). „DirectSound" bzw. „Direct Sound3D" sorgte derweil für die Wiedergabe von Soundeffekten, Sprache oder anderen Wave-Strömen sowie 3D-Effekten. Diese zwei Teile wurden für DirectX 8.0 nun zu „DirectX Audio" zusammengefasst. Zusammen mit dem neuen Standard „Downloadable Sounds Layer 2" (DLS2) können Programmierer nun Lieder im MIDI-Format mit digitalen Sound-Dateien im WAV-Format mischen und sogar noch 3D-Effekte dazugeben. Mit dem Audio-Skripting können Sie eigene Sound-Dramaturgien erschaffen, indem bestimmte Ereignisse den akustischen Untermalungen zugewiesen werden.

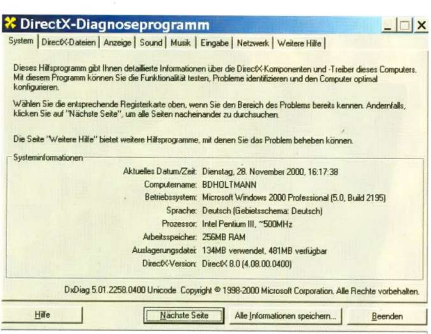
Grafik ist alles

Die ehemals getrennten Komponenten „Direct3D" und „DirectDraw" wurden ebenfalls zusammengelegt und umbenannt. Die interessanteste Neuerung bei „DirectX Graphics" nennt sich „Per-Pixel-Shader". Durch sie wird die Be-



Direct X 8.0 und die Shader

Shader nennen sich bestimmte Folgen von Operationen, die auf Ursprungsdaten angewandt werden. Sie ähneln den Multimedia-Erweiterungen MMX, 3DNow! und ISSE. Aus der Sicht des Spieleprogrammierers bieten sie den Vorteil, dass sehr unterschiedliche Effekte im Handumdrehen realisiert werden können. So lassen sich mit so genannten Vertex-Shadern (Vertex = Eckpunkt) Gesichts- und Körperanimationen durchführen. Der Pixel-Shader kümmert sich hingegen darum, die bisher üblichen Multi-Texturing-Effekte auf Pixelbasis zu berechnen. Dazu muss der verwendete Grafikchip allerdings mindestens sechs Bildpunktoperationen pro Taktzyklus durchführen können – und das beherrschen zurzeit nur GeForce2 GTS, Pro und Ultra sowie der Radeon von Ati. Karten mit GeForce2-MX-Chip müssen da leider passen.



Im DirectX-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte können Sie mit dem Programm „dxdiag.exe" die einzelnen Komponenten der Spieleschnittstelle auf ihre Versionsnummern überprüfen.



Über so genannte Shader berechnet DirectX 8.0 komplexere Geometriedaten wie zum Beispiel die Gesichtsanimation der Spielfiguren in Unreal 2.

rechnung der 3D-Grafik umstrukturiert, wodurch Spielentwickler neue Grafikeffekte auf Pixelbasis erstellen können. Das war unter DirectX 7.0 nur bedingt möglich. Außerdem können Grafikhardware-Ingenieure relativ einfach Erweiterungen der DirectX-Befehle vornehmen. Ebenfalls neu sind die 3D-Texturen für dreidimensionalen Nebel oder Lichteffekte. Aber auch die Filmeffekte, die der T-Buffer der aktuellen 3dfx-Grafikkarten beherrscht, sind nun dank DirectX 8.0 auch auf anderen Grafikplatinen möglich. Die Technik, die sich dahinter verbirgt, nennt sich „Multi-Sample-Rendering". Mit Treiberunterstützung und ausreichend Rechenpower werden damit Effekte wie Kantenglättung, Bewegungsunschärfe und Tiefenwirkung berechnet.

Input, Input, Input

Auch externe Gerätschaften wie Joysticks oder Lenkräder müssen ihre Daten an die Spiele übermitteln. Dafür sorgte bisher „DirectInput", das in der Neuauflage von DirectX ebenfalls einige Änderungen durchgemacht hat. Nun können Sie Controller nämlich nicht nur untereinander kombinieren, sondern sie auch unabhängig von der Spielgattung einsetzen. Wenn Sie zum Beispiel in *Deep Space Nine: The Fallen* nicht auf die Pedale Ihres Lenkrades verzichten können, dann haben Sie nun die Möglichkeit, diese zur Waffenkontrolle einzusetzen.

Das Fazit

DirectX 8.0 ist an sich etwas schlanker geworden, weil Microsoft auf viele Wünsche der Spiele-Entwickler eingegangen ist. Spiele werden damit übrigens nicht flotter: Bevor ein Spiel also DirectX 8.0 benötigt, brauchen Sie es auch nicht installieren. OpenGL hat als Konkurrenz-Schnittstelle übrigens immer noch den Vorteil der Plattformunabhängigkeit und wird von Direct3D vorerst nicht ersetzt werden. Die meisten 3D-Spiele fahren auf jeden Fall noch zweigleisig mit OpenGL und Direct3D.

Bernd Holtmann

Sprache im Spiel

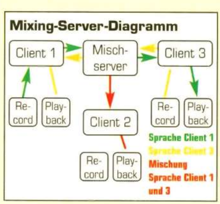
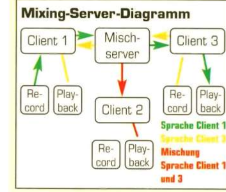
Mit dem neuen „DirectPlay Voice" können sich Spieler über das Internet oder im LAN mit einem Headset oder Mikrofon unterhalten. Um bei Computern mit schlechter Internetanbindung (zum Beispiel einem analogen Modem) dabei eine möglichst gute Sprachqualität zu erreichen, bietet „DirectPlay Voice" gleich drei verschiedene Möglichkeiten, die Daten zwischen den verschiedenen Teilnehmern eines Voice-Chats hin und her zu schaufeln. Bei Netzwerkspielen empfiehlt sich das Peer-to-Peer-Modell, bei dem die Sprache an alle Teilnehmer gesendet wird. Im Mixing-Server-Modell fungiert ein PC als Sammelstelle für die Audiodaten, über den dann die einzelnen Sprachinformationen der Teilnehmer weitergeleitet werden. Im Betriebsmodus des Forwarding-Server arbeitet DirectPlay Voice ähnlich wie im Mixing-Server-Modell, mischt dabei aber die Sprache der anderen Teilnehmer zusammen. Die Sprache von Spieler B und C wird dann also zu einem einzigen Datenstrom zusammengemischt, der an Spieler A weitergeleitet wird. So spart man besonders bei kleinen Internetanbindungen enorm an Bandbreite.

Peer-To-Peer-Diagramm

Client 1
Client 3
Re-cord
Play-back
Client 2
Re-cord
Play-back
Der Host kann einer der Teilnehmer oder ein anderer Rechner sein.
Re-cord
Play-back
Sprache Client 1
Sprache Client 3
Mischung
Sprache Client 1 und 3

Forwarding-Server-Diagramm

Client 1
Server
Client 3
Re-cord
Play-back
Client 2
Re-cord
Play-back
Sprache Client 1
Sprache Client 3
Re-cord
Play-back
Mischung
Sprache Client 1 und 3

In Strategie- oder Actionspielen wie *Half-Life: Counter-Strike* bringt die organisierte taktische Absprache einen starken Vorteil. Externe Softwarelösungen wie Roger Wilco und Co. werden dank „DirectPlay Voice" also theoretisch uninteressant. Mit dem Headset-Controller Game Voice hat Microsoft übrigens gleich die passende Hardware im Angebot. Den Test dazu finden Sie in der PC Action 12/2000.

In DirectX 8.0 können Sie dank DirectPlay Voice in Spielen mit Ihren Mitspielern oder Kontrahenten sprechen. Um den besten Kompromiss aus Klangqualität und Übertragungsgröße herauszufinden, können Sie sich dabei für einen dieser drei möglichen Übermittlungsmodi entscheiden.

CD-Inhalt 1/2001

DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

Vollversion

An kaum ein Echtzeitstrategiespiel knüpften sich so viele Erwartungen, keines wurde derart als Wegweiser für die Zukunft des Genres gehandelt. Und diesen hohen Ansprüchen konnte der Echtzeitstrategie-Hammer von Activision ausnahmslos gerecht werden. Und eben diesen Klassiker legen wir Ihnen zum Weihnachtsfest unter den Christbaum. Viel Spaß damit!

Etliche Menschen, Völker und ganze Planeten erheben sich gegen die Tyrannei des Imperiums, das die Erdbevölkerung wegen Übervölkerung in den Weltraum ausgesiedelt hat. Wasserknappheit und zahlreiche Umweltkatastrophen sorgen für Unmut und in zahlreichen Kolonien entbrennen Unabhängigkeitskriege. Diese gilt es nun, als Feldherr in 24 Missionen aufseiten des Imperiums und des Freiheitscorps zu meistern. Beide Seiten unterscheiden sich extrem hinsichtlich ihrer Einheiten. Im Laufe des Spiels ist es jedoch möglich, fremde Technologien zu stehlen und für sich zu nutzen. Die einzelnen Missionen bestechen durch Abwechslungsreichtum und einen konstant steigenden Schwierigkeitsgrad, der auch Profis vor echte Herausforderungen stellt. Die verschiedenen Terrains, wie Sumpf, Wald, Schnee und Geröll, erfordern taktisch unterschiedliche Vorgehensweisen. Für zusätzliche Spannung und Handlungsspielraum sorgen die neun Höhenlevels. Die Künstliche Intelligenz braucht sich hinter aktuelleren Programmen nicht zu verstecken, so dass die unterschiedlichen Strategien der Computergegner nur schwer auszurechnen sind. Als zusätzliches Schmankerl enthält unsere Vollversion auch noch den Szenario-Editor, mit dem sich komfortabel eigene Einzel- und Mehrspielerkarten kreieren lassen.

Den kompletten Testbericht sowie die vollständige Anleitung zu dem exzellenten Echtzeitstrategiespiel finden Sie auf unserer Cover-CD.



Auf der Cover-CD

PCA-Archiv

Der Testbericht zu unserer aktuellen Vollversion *Dark Reign* aus der PC Action 11/97

darkreign1197.pdf

Vollversion

Dark Reign

Zur Vollversion haben wir für Sie die wichtigsten Grundlagentipps und handfeste Tricks für die ersten Missionen des Freiheitskorps zusammengestellt.

Allgemeine Tipps:

Wald

Der Infanterie und einigen leichten Fahrzeugen bietet der Wald hervorragende Deckung. Sie können ganze Truppenverbände im Gehölz verbergen. Leider, wie so oft im Leben, hat jedes Ding zwei Seiten: Rechnen Sie immer damit, dass aus dem Forst neben Ihrer Stellung unangekündigt Gegner auftauchen. Versuchen Sie also, Ihre Basis auf möglichst freiem Gelände zu errichten.

Phasen

Eine Erfindung des Freiheitskorps ermöglicht es, Einheiten in den Untergrund zu „beamen". Der wahre Vorteil dieser Technik liegt in dem taktisch äußerst wertvollen Phasentransporter, der ungesehen mitten in feindliches Gebiet vordringen kann, um dort bis zu fünf Einheiten abzusetzen.

Verwandeln

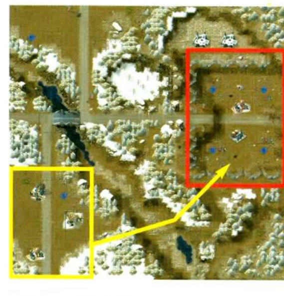
Äußerst nützlich und obendrein noch hoch amüsant ist die „Verwandeln"-Option für Schützen und Aufklärer. Als Baum oder Stein getarnte Einheiten können nicht erkannt werden, solange sie stillhalten. Wenn jedoch ein Baum in der Gegend herumrennt, macht das selbst einen Cyborg stutzig.

Infanterie

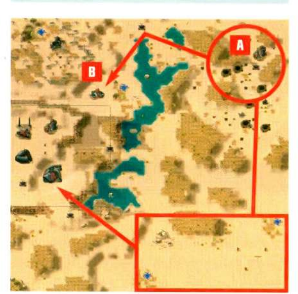
Fußvolk kann in *Dark Reign* nicht von gepanzerten Fahrzeugen überfahren werden (Ausnahme: Zerhäcksler). Infanterie ist vergleichsweise preiswert und kann in Verbindung mit Ärzten recht lange im Kampf überstehen. Außerdem gibt es jede Menge Sondereinheiten wie zum Beispiel den Märtyrer oder den V-Mann.

Mission 1: Überfall auf Alcine

Bauen Sie eine Ausbildungseinrichtung und eine Montagefabrik. Am besten schlagen Sie sich in Richtung Osten mit einer Handvoll Fußsoldaten und ein paar Spider Bikes durch den Wald. So kommen Sie von hinten an die Basis und können schnell und hart zuschlagen. Lassen Sie einige Truppen im Lager zurück, um vereinzelte Angriffe abzuwehren.



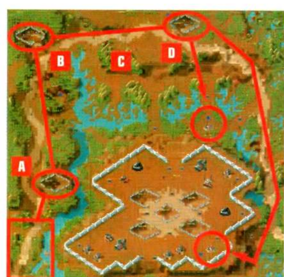
Mission 2: Gifthimmel



Errichten Sie Ihre Basis zwischen den beiden Wasserquellen. Stoßen Sie so bald wie möglich mit einem Angriffstrupp nach Nordosten vor, wo Sie die Energiestation des Imperiums zerstören (A). Rücken Sie weiter bis zu den Wasserquelle bei Punkt B vor und belagern Sie diese. Produzieren Sie Raketenpanzer und dringen Sie von Süden her in die Basis ein.

Mission 3: Gefangenenausbruch

Folgen Sie dem Weg nach Norden, wo Sie bei Punkt A und B Ihre Kollegen aus kleineren Lagern befreien. Dann geht's weiter nach Osten: Belagern Sie mit ein paar Einheiten die Taelonquelle (C) und stoßen Sie mit dem Rest in die NO-Ecke vor, um die Fahrzeuge zu befreien (D). Errichten Sie nun Ihre Basis und beuten Sie die nahen Quellen aus. Um schneller an Geld zu kommen, sollten Sie auch eine Exporteinrichtung bei der Quelle südwestlich der Basis errichten. Den Angriff können Sie wie folgt durchführen: Mit einem starken Infanterieverband unbemerkt nach SO vordringen. Während sich die Fußtruppen durch die Wälder schlagen, bringen Sie südlich Ihrer Basis eine große Panzertruppe in Stellung. Jetzt wird's hektisch. Schießen Sie mit den Soldaten ein Loch in die Außenmauer und stürzen Sie sich auf die Wasserexporteinrichtung. Gleichzeitig überrollt der Panzerverband die Fördereinrichtungen nördlich der gegnerischen Basis. Die letztere Quelle sollten Sie dann auch sofort erschließen, um die nötigen Mittel für Ihre Angriffstruppe zu fördern. Starten Sie dann einen Großangriff auf die Basis.
Tip: Jeb Radar, der Rebellenführer, wird im Zentrum der Basis festgehalten. Er ist ein ziemlich hartgesottener Kerl – vergleichbar mit Tanya aus einem ähnlichen Spiel.



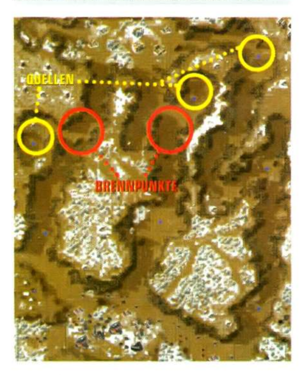
Mission 4: Besetzung von Teron

Errichten Sie Ihre Basis nördlich des Ausgangspunktes zwischen der Wasser- und der Taelonquelle. Später bauen Sie dann auch noch eine Fördereinrichtung in der südwestlichen Ecke der Karte. Besetzen Sie die beiden Brücken mit schweren Kampfverbänden. Wenn Sie genügend Panzer beisammenhaben (ca. 20-30 pro Brücke), können Sie einen Angriff von zwei Seiten starten. Ihre Ziele im ersten Angriff sind die beiden Wasserexporteinrichtungen und das Hauptquartier. Danach sind die imperialen Truppen wirtschaftlich völlig gelähmt und Sie können die gesamte Basis in Schutt und Asche legen.

Tip: Sollten Sie dem Imperium zu viel Zeit lassen, werden sich die gegnerischen Truppen an der Zivilbevölkerung rächen. Wird ein Zivilgebäude zerstört, verlieren Sie die Mission!



Mission 5: Kendrick Wassereinsatz



Ausnahmsweise geht es einmal nicht um größere, militärische Auseinandersetzungen, sondern um die Umsetzung eines pfiffigen Plans. Sie haben 1000 Credits, eine Basis und einige Einheiten. Reduzieren Sie die Geschwindigkeit so weit wie möglich, während Sie alle Einstellungen vornehmen. Die drei wichtigen Quellen sind auf der Karte markiert. Ziehen Sie alle Einheiten zu diesen Punkten. Von den ersten 1000 Credits bauen Sie einen weiteren Frachter. In der nordwestlichen Ecke schicken sich zwei Frachter an, Taelon zu fördern. Senden Sie die beiden zu einer Wasserquelle. Nachdem der neue Frachter fertig ist, verfügen Sie nunmehr über fünf dieser Transporter. Von der ersten Fuhre Wasser (3.000 Cr.) bauen Sie noch drei Frachter. Das Geld fließt nun in Strömen – leider müssen Sie noch ein paar Taler für Truppen ausgeben. Am besten trainieren Sie Söldner, die sind relativ preiswert und machen in großen Gruppen gehörig Ärger. Ziehen Sie diese Infanteristen zu den beiden südlichen Quellen (X): Dort werden imperiale Truppen Angriffe starten. Unternehmen Sie keine Heldenaktionen! Ihre Aufgabe ist nicht die Vernichtung des Gegners, sondern der taktische Rückzug mit 30.000 Credits!!!

Tip: Wenn Ihnen nur noch ein paar Credits zu den 30.000 fehlen, verkaufen Sie Wasser über das Menü „SPEZIAL".

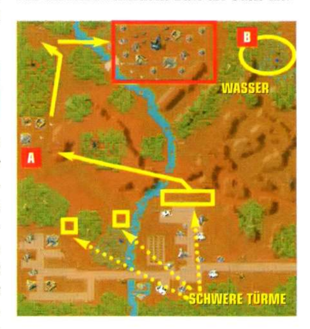
Mission 6: Infiltration auf Malik

Mit einer Konstruktionseinheit bauen Sie eine Brücke zu der Insel im Zentrum der Karte. Tarnen Sie Ihre Schützen und pirschen Sie sich an das Forschungszentrum heran. Es ist wichtig, dass Sie einen gegnerischen Infanteristen erspähen, damit Sie Ihre V-Männer verwandeln können. Jetzt sollten Sie speichern! Dringen Sie mit einem getarnten V-Mann in das Forschungszentrum ein und stehlen Sie die Pläne für den Tachyon-Kanonenpanzer und den Luftkissentransporter. Werden Sie nicht übermütig – die anderen Pläne können Sie zurücklassen. Wenn Sie die Pläne erfolgreich erbeutet haben (wenn nicht: laden!), bringen Sie die Unterlagen zurück ins eigene Hauptquartier. Jetzt können Sie eine Wasserexporteinrichtung bauen und zwei Luftkissenfrachter, mit denen Sie dann aus der Quelle im Nordosten schöpfen. Errichten Sie noch eine Ausbildungseinrichtung und eine Instandsetzungsfabrik. Produzieren Sie 10-15 Tachyon-Panzer und eine Handvoll Mechaniker. Ziehen Sie mit diesem Pulk auf die Insel und kämpfen Sie sich zur Forschungseinrichtung vor. Zerstören Sie zuerst die Verteidigungstürme und Wacheinheiten und dann die Forschungsstation.



Mission 7: List

Errichten Sie schwere Türme an der Nordseite des Dorfes, nördlich Ihrer Basis und an der Wasserquelle. Positionieren Sie auch Dreifach-Geschützpanzer an den Verteidigungsanlagen. Mit vier Türmen können Sie alle imperialen Angriffe gegen das Dorf abschlagen. Wenn Ihre Verteidigung steht, können Sie den gegnerischen Vorposten bei Punkt A überfallen und eine weitere Wasserexporteinrichtung bei B errichten. Bauen Sie jetzt in aller Ruhe weitere Panzer. Mit 20-30 Stück greifen Sie dann aus der nordwestlichen Ecke die Basis an.



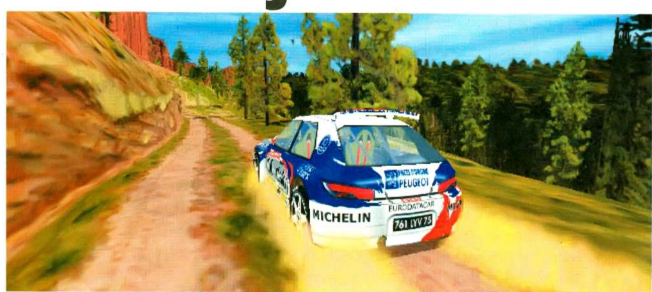
Mission 8: Der Exsikkator

Mit den Truppen, die man Ihnen mitgegeben hat, stoßen Sie gleich zu Beginn der Mission nach Osten vor, um die dortige Wasserquelle unter Ihre Kontrolle zu bringen. Errichten Sie Ihre Basis am Ausgangspunkt und verteidigen Sie sich gut. Alles, was Sie zunächst brauchen, sind drei (besser noch vier) erweiterte PHASE-Einrichtungen. Beladen Sie alle PHASE-Transporter mit Dreifach-Geschützpanzern. Der Clou ist nun, mit einem Transporter zu Punkt A zu fahren, um dort die Kraftwerke des Gegners lahmzulegen. In der Zwischenzeit bringen Sie die anderen Transporter zu Punkt B. Sobald Sie anfangen, die Kraftwerke aufzumischen, bekommt es der Gegner mit der Angst zu tun und versucht den „Exsikkator" außer Landes zu bringen. Dieser fährt die Straße nach Süden entlang, in die offenen Arme Ihrer zweiten Truppe. Wenn Sie erfolgreich waren, hat der Gegner keinen Saft mehr und Sie können in aller Ruhe die Basis vernichten!

Florian Weidhase



Pro Rally 2001



Mit einer fantastischen und atemberaubenden Grafik, der richtigen Portion Realismus und einer nahezu perfekten Steuerung gelang es Ubi Soft mit *Pro Rally 2001* den Konkurrenten *Colin McRae Rally 2* auf den zweiten Platz zu verweisen. Sehr großen Wert hat der Entwickler auf den Simulationsaspekt gelegt, der sowohl blutige Anfänger als auch echte Profis vor eine ordentliche Herausforderung stellen dürfte. Unsere Demo-Version erlaubt die Probefahrt auf einer spannenden Rennstrecke.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	45 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.ubisoft.de

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
←	Links
→	Rechts
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
Leertaste	Handbremse
Druck 1	Verfolgerkamera
Druck 2	Cockpitkamera
Druck 3	Nahe Außenkamera
Druck 4	Weite Außenkamera
Esc	Hauptmenü

Project IGI



Schlüpfen Sie in die Rolle von Agent David Jones und stehlen Sie einen Lkw aus einer Militärbasis! Ihr Held ist zwar schwer bewaffnet, trotzdem ist es besser, möglichst wenig Aufsehen zu erregen. Gefragt ist vorsichtiges Vorantasten, um keinen Alarm auszulösen, sonst hat Jones schnell zu viele Soldaten im Genick. Vielleicht finden Sie ja auch einen Computer, mit dem Sie die Überwachungskameras ausschalten können?

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	74 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.projectigi.de
Publisher:	www.eidos.de

American McGee's Alice



Electronic Arts und Rogue Entertainment haben das schräge englische Märchen von Lewis Carroll, das wohl jedem Bekannt sein dürfte, in ein exquisites Action-Adventure umgesetzt. Das kleine aufgeweckte Mädchen Alice soll gegen das Wunderland vor der bösen Herzkönigin retten und findet sich in einer Traumwelt wieder, in der nichts so ist, wie in der Realität. Mit der Leistungsstärke der verwendeten Q3A-Grafiktechnologie konnten die Entwickler eine phantastische Spielewelt schaffen, in der es vor abgefahrenen Situation und staunenswerten Erlebnissen nur so wimmelt.

Genre:	Action-Adventure
Voraussetzung:	P 400, 64 MB
HD-Speicher:	150 MB
Grafik:	Open GL
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Dezember
Weblinks:	
Spiel:	www.alice.ea.com
Publisher:	www.ea.de

Dirt Track Racing Australia



Mit PS-wütigen Stock-Cars dürfen Sie bei *Dirt Track Racing* so richtig Gas geben und um die ovalen Rundkurse kacheln. Unsere Demo-Version erlaubt Ihnen den Start beim Rennen von Australien, einer der insgesamt 30 Strecken, die die Vollversion zu bieten hat. Wer sich an der etwas altbackenen Optik nicht stört und generell ein Faible für die amerikanischen Rennserien hat, dürfte hiermit eine Menge Spaß haben.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 200, 32 MB, 3D-Karte
HD-Speicher:	26 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.take2.de

Laser Arena



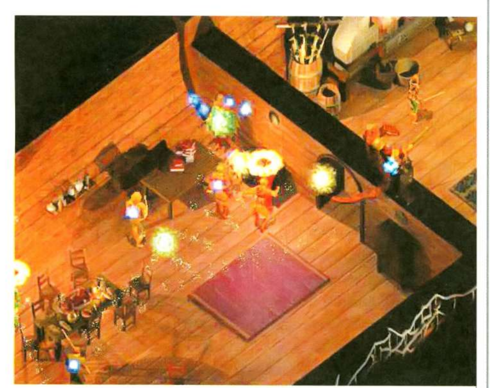
In Amerika ist Laser-Gotcha der Renner. Bei uns ist der neue amerikanische Volkssport zwar noch nicht so sehr verbreitet, kann aber mit dieser Demo-Version schon einmal ausprobiert werden. In guter alter 3D-Action-Manier springen und rennen Sie durch die einzelnen Levels und müssen versuchen, so viele Gegner wie möglich mit Ihrer Lasergun aus dem Verkehr zu ziehen. Das Besondere daran: Das Spiel ist absolut unblutig!

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 166, 16 MB
HD-Speicher:	23 MB
Grafik:	Open GL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.valusoft.com

Fehlstart

Schatten über Amn

Baldus's Gate 2 **Inkompatibilität und Fehler**



Kein DirectX 8: Speziell die Grafikengine von Baldur's Gate 2 kann unter dem neuen DirectX Probleme verursachen.



Bislang ist das wichtige Update leider nur für die englische Version verfügbar.

Wen wundert's, auch die *Schatten von Amn* haben mit den üblichen Bugs epischer Rollenspiele zu kämpfen. Für die englische Version veröffentlichte BioWare bereits am 29. November einen Patch, der viele Fehler beseitigt, die im schlimmsten Fall verhindern, dass Sie das Abenteuer erfolgreich beenden können. Ein vergleichbares Update für die deutsche Fassung war bis Redaktionsschluss noch nicht verfügbar, sollte aber in den nächsten Tagen veröffentlicht werden. Allerdings schafft auch dieser Patch keine Abhilfe, falls Sie zu den wenigen Unglücklichen gehören, bei denen sich aus unerfindlichen Gründen *Baldur's Gate 2* generell weigert, zu starten. Weitere Schwierigkeiten sind schon in Sicht: Laut BioWare/Virgin kommt es unter Umständen zu Kompatibilitätsproblemen mit DirectX 8. Bisher kann die Softwareschmiede nur von einer Installation der neusten DirectX-Version abraten. Beachten Sie bitte, dass sich DirectX 8 – von einer kompletten Windows-Neuinstallation abgesehen – nicht wieder durch DirectX 7 ersetzen lässt! Auch diesbezüglich arbeitet BioWare bereits an einer Lösung. Es steht aber noch nicht fest, wann ein Patch verfügbar wird, der alle Probleme behebt. Nähere Informationen und vielleicht auch die eine oder andere Hilfestellung finden Sie auf der offiziellen Homepage www.bg2.de.

THQ-Info

Virgin-Info
Setup Consumer Service
Stadtdeich 27
20097 Hamburg
Hotline: Mo-Fr 15 - 20 Uhr
Tel.: 040/89703300
Fax.: 040/89703311
www.setupcs.de

Neustart

Unerlaubte Tricks

Alarmstufe Rot 2 **Steuerung verbessert, Bugs passé**



Fallschirmspringer ermöglichten bisher, dass man Gebäude in beliebiger Entfernung von der eigenen Basis errichten konnte.

Westwood hatte ein Einsehen und behebt mit der Version 1.02 (d) ein störendes Manko der Steuerung von *Alarmstufe Rot 2*. Wenn Sie nach Installation des Updates eine Gruppe per Tastenkürzel (1, 2, 3, usw. ...) selektieren, reicht ein zweiter Druck auf die gleiche Taste, um den Bildschirm auf die ausgewählten Einheiten zu zentrieren. Damit bleibt Ihnen viel unnötiges Scrollen erspart. Neben vielen kleineren Verbesserungen verhindert das Update außerdem einen Fehler, mit dem Sie Gebäude durch einen Trick mit Fallschirmspringern ohne Einschränkungen auf der ganzen Karte platzieren konnten. Gerade im Mehrspielermodus erlaubte dies einige extrem unfaire Taktiken!

Auf der Cover-CD

Updates CD#1
Alarmstufe Rot 2 v1.02 (d)



Per Hotkey können Sie seit dem Patch den Screen auf den Einheiten zentrieren.

Außerdem

/// Mit der Version 1.10 (auf der Cover-CD) verschwinden nicht nur kleinere Fehler aus den Kampagnen von **Panzer General: Unternehmen Barbarossa**, sondern es werden fünf weitere, hypothetische Szenarien hinzugefügt. /// Die Version 1.30 (auf der Cover-CD) beseitigt einen Bug in **Dark Reign 2**, der im Mehrspielermodus mit sechs oder mehr Spielern auftreten konnte. Alte Spielstände können Sie nach der Installation des Updates nicht mehr laden, aber Ihr Fortschritt in der Kampagne ist gespeichert. /// **The Moon Project** v1.2 (auf der Cover-CD) beseitigt etliche kleinere Bugs und bessert das Balancing der drei Konfliktparteien nach. Gerade im Mehrspielermodus sollte das Spiel anschließend fairer ablaufen und demzufolge auch mehr Spaß machen. /// Mit dem neusten Patch für **Crimson Skies** v1.02 (auf der Cover-CD) schiebt Microsoft Cheatern einen Riegel vor, die sich durch gehackte Flugzeuge unfairer Mittel bedienten. Zudem ist die Stabilität des Mehrspielermodus über das Internet verbessert. ///

Leserbriefe

Sprechstunde



SAT. 1 verarschen? Ja!

Ich brauche Ihre Hilfe: Verarschen Sie mit mir SAT. 1! Warum? Es kommt immer wieder vor, dass die Typen auf Seite 518 ihres Videotext-Angebotes kurze Kommentare aus PC Action veröffentlichen. Okay, diese werden ihnen offenbar von Leuten untergejubelt, die von uns abschreiben und sie als Leser-Tests einschicken. Aber sollte der Privatsender nicht vorher checken, ob die Texte eventuell geklaut sind? Mir war dieser Umstand der geistigen Kleptomanie schon vor Monaten einmal aufgefallen und jetzt kam von unserem Leser Murad Mansour ein weiterer Hinweis. So geht's nicht! Meine Idee wäre, SAT. 1 mit Werken aus der vorliegenden PCA-Ausgabe zu bombardieren. Wollen wir doch mal sehen, ob demnächst nicht alle Tests auf Seite 518 von uns sind, har har. Also: Schreiben Sie bitte ein beliebiges Textstück ab, maximal 13 Zeilen á 35 Anschläge, nennen Sie Preis und Hersteller, hacken Sie eine Überschrift drüber und weg damit per E-Mail (sat1text@asv.de), Brief (SAT. 1 Text, 20350 Hamburg) oder Fax (040/354579)! Übrigens: Sie können bei der Aktion ein Spiel gewinnen, das der TV-Sender jede Woche auslobt, he he – aber Ihren Absender nicht vergessen! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Filmkritiken

[...] Ich bin bestimmt einer der vielen Leser, die zu PCA Project Folgendes sagen: WIR WOLLEN MEHR! Ich hab mich so gefreut, dass ich euch endlich mal in schauspielerischer Höchstleistung sehen darf. Christian M. mit seinem Psycho-Blick, klasse! Dann nennt er Christian S. auch noch liebevoll „Teigi". Herbert, Alex, Jo und du haben auch „großes Kino" gezeigt. Tanja war natürlich (allein schon, weil sie die einzige Frau ist) überragend. Aber nichts, und wirklich nichts, geht über Sauerteig. Sein Auftritt war einfach herrlich. Der Oscar ist ihm sicher. [...]

Tristan Weigang, Detmold

[...] Gratuliere zu eurem Horrorschocker. Als das große Schreien begann, bin ich lachend vom Stuhl gefallen und jetzt sitze ich am Buß- und Bettag daheim rum mit einem Verband am Kopf. HORROR pur! Mein Fazit: Gute Kameraführung, Schauspieler optimal gespielt, Grafikeffekte reißerisch, Spannung und Atmosphäre phänomenal, Action kam nicht zu kurz: GEBT IHNEN DEN OSCAR! [...]

Mirko Magenheim, Memmelsdorf

[...] Zu eurem Video: Es ist nett gemeint, aber ihr seid unfotogen (es mag auch daran liegen, dass ihr eine Kamera nicht gewöhnt seid). Macht lieber am Tag der Videoaufnahme krank – so könntet ihr euch eine Demütigung vor den Lesern ersparen. [...]

Tobias Prêt per E-Mail

Es gibt Momente, in denen beschleicht mich das ungute Gefühl, wir könnten uns die arbeitsintensiven Artikel im Heft dorthin schieben, wo sich normalerweise nur leicht blutende Venenknoten des Mastdarms geborgen fühlen [Sorry, Textchef Ploog, „Hämorrhoiden" zu tippen war mir rechtschreibtechnisch zu knifflig, deshalb habe ich das umständlich formulierte Bild gewählt]. Sollen wir künftig nur noch alberne Filme drehen und uns den Schreibkram sparen? Diesen Monat zweifelte ich an der Menschheit: Im Vergleich zum sonstigen Leserbriefaufkommen war die Zahl der Zuschriften bezüglich unseres peinlichen Amateurauftrittes im Video *The PC Action Project* erschreckend hoch. Das Schlimmste: Es hat fast allen gefallen. Nun, bis auf Tobias Prêt, der jetzt ein bisschen dumm dasteht, weil ich seinen Brief in die Öffentlichkeit gezerrt habe und er mit seiner Meinung so einsam ist. Ihn lächerlich zu machen, war aber natürlich keinesfalls, mitnichten, keineswegs, bestimmt nicht, nie und nimmer meine Absicht. Wir freuen uns, dass der Streifen ein dankbares Publikum gefunden hat. Schließlich wollen wir nicht nur informieren, sondern auch unterhalten. Es macht nix, einmal im Monat als Schwachköpfe zu fungieren. Demütigt uns! Wir wurden geboren, um erniedrigt zu werden! Es ist unser Lebenssinn! Ach ja: Viel Spaß bei *Big Action*, dem neuesten kranken Machwerk, das auf der aktuellen Silberscheibe zu finden ist.

Falsche Fehler

[...] Bin ich nur zu blöd oder habt ihr auf eurer DVD 12/2000 die Videos vergessen? Wenn ich sie in eurem Menü anschauen will, bringt der PC ei-

Gewinnspiel

War ja klar, dass ich durch das Gewinnspiel in der vergangenen Ausgabe in die Bredouille geraten musste – das Leben ist bekanntlich dreckig. Zwei Leser schafften beim Shooter *Redakteurjagd* die gleiche Höchstpunktzahl und stürzten mich ins Elend, weil ich doch nur einen Preis hatte. Ich könnte jetzt schreiben, ich hätte das Korsett unseres Cover-Girls der Ausgabe 10/99 nur deshalb an Lucie Langer aus Darmstadt vergeben, weil ich es nicht verantworten kann, dass ein männlicher Leser künftig in einem Frauen-Mieder durchs Leben stöckelt. Die Wahrheit ist: Ich bin willensschwach, hormongesteuert, ein Sklave meines Y-Chromosoms. Ich kann weiblichen Lesern nichts abschlagen. Nennen Sie mich Frauenversteher. Beschimpfen Sie mich. Aber mir blieb letztendlich keine Wahl. Als Trostpreis habe ich Benny Rexin aus Bielefeld ein Spiel seiner Wahl versprochen.

REDAKTEURJAGD: TOP TEN

Platz	Name	Punkte
1.	**Lucie Langer**, Darmstadt	995 Punkte
1.	**Benny Rexin**, Bielefeld	995 Punkte
3.	**Fabian Bastian**, Niedernhausen	990 Punkte
3.	**FReAK La Marsch**, Wasserburg	990 Punkte
5.	**Claudia Heyer**, Bremen	965 Punkte
5.	**Manuel Dosch**, Offenburg	965 Punkte
7.	**Daniel Baumeister**, Heiden	955 Punkte
7.	**Markus Geiler**, Viernheim	955 Punkte
9.	**Boris Otersen**, Achim-Baden	945 Punkte
9.	**Stergios Gougousidis**, Stolberg	945 Punkte

Inserentenverzeichnis PC Action 1/2001

Inserent	Seite	Inserent	Seite
Addcom	23	Infogrames	46, 47
Amazon	61	Innonics	30, 31
Asus	187	Interact	113
Blue Byte	145	KYE Systems	189
CDV	135	Microsoft	195
Computec Media	29, 38, 39, 98, 99, 109, 117, 125, 146, 183, 185, 199, 201	MME Eyedoo	59
Davilex	98, 105	Monte Christo	15
Eidos	13	Okay Soft	107
Ejay	25	Ravensburger	103
Electronic Arts	11, 17, 19, 57, 115	Take 2	53
Gameplay	5, 8, 9, 71, 75, 89	Take 2	86, 87
Hasbro	21	Terratec	197
Heartline	2, 3	THQ	4, 64, 65, 203
Hemming	27	Virgin	77, 83, 97, 204
		Westfalenhalle	45

nen Fehler der Art „Datei nicht gefunden". Und als ich […] nach *.mpg gesucht hab, hab ich auch nichts gefunden. […]

Steffen Titschack, Schwaig

Ihr habt ein tolles Magazin, obwohl ich mir die letzte Ausgabe nur wegen einer Sache gekauft habe: wegen des Spielerforums für Half-Life. Ihr habt geschrieben, dass Chemical Existence 1.0 drauf sein soll, ich fand es aber nicht. […] Ich möchte Sie bitten, mir so schnell wie möglich zu antworten, sonst bin ich gezwungen, gerichtliche Wege zu gehen.

Martin Knappe, Grabow

Mit der CD und der DVD ist im vergangenen Monat tatsächlich einiges daneben gegangen. Manche Dateien des Spielerforums landeten irgendwo. Leider weiß keiner, wo genau. Nun, nennen wir's mal höhere Gewalt, das ist immer eine prima Ausrede. Blöderweise waren zudem einige Menüpunkte falsch verlinkt. Zum Glück haben wir herausgefunden, warum. Es kam natürlich sofort zu einer Krisensitzung, bei der wir uns gegenseitig ein bisschen gescholten und beleidigt haben. Und wir hoffen, bereits mit diesem Heft die meisten Fehlerquellen ausgeschaltet zu haben. *Chemical Existence* war übrigens auf den Datenträgern vorhanden, leider nicht unter „Mods", sondern unter „Maps". Was die Videos betrifft: Diese liegen bei der DVD nicht als MPEG-Dateien im CD-ROM-Bereich. Nein, ihr benötigt einen Software-Player für euer Laufwerk, um sie anschauen zu können – oder natürlich einen echten DVD-Spieler.

Beschwerde

Mei häfft ist abund zu verschwommen!!!

Christian Köcheler, per E-Mail

Manch elektropostalisch übersendetes Elaborat überfordert mit seiner Dialektik und der filigranen Rhetorik leider meinen Intellekt. Doch denken wir über die Metrik des obigen Satzes nach: Welchen Versfuß hat der Wortakrobat verwendet und warum? Ist es der zweisilbige Jambus? Oder doch der diametral betonte Trochäus? Herrje, mir dünkt, ich war schon in der Schule bei Gedichtinterpretationen scheiße. Nun denn, frage ich mich auch jetzt: Was will mir der Verfasser dieses bewusst ungekürzt veröffentlichten Schreibens sagen? Ich habe keinen Schimmer. Alleine ich wünsche,

Redakteure an den Pranger oder: Big Action

BIG ACTION

Im Heft 12/2000 gab es nur kleinere Unstimmigkeiten. Der Wanderpokal „Blödling des Monats" geht hiermit an **Herbert Aichinger** und mich, **Harald Fränkel**. Während mein geschätzter Kollege die Jungs und Mädels im Layout nicht aufopferungsvoll genug mit der Bullen-Peitsche motivierte und es deshalb zu verwirrenden Angaben im Wertungskasten von *Cossacks* kam (Pranger-Antrag von Marvin Münz; korrekt gewesen wäre: Steuerung: Sehr gut, Grafik: 75 %, Sound: 63 %, Einzel- und Mehrspieler: jeweils 78 %), bin ich meinem Bildungsauftrag für die Jugend nicht nachgekommen und bezeichnete Lügengott Loki im Test zu *Rune* als Odins Sohn, obwohl er doch eigentlich der Bruder ist (Antrag von Johannes Welter). Wir fühlen uns gerügt, vielen Dank.

Eingebuchtet

Tragischer waren jedoch die Macken im Zusammenhang mit CD und DVD. Da zugegebenermaßen niemand mehr durchblickte, wer eigentlich welche Datei wohin hatte verschwinden lassen, so dass die Leser sie nicht fanden, ergriff die Verlagsleitung besonders drastische Maßnahmen und belegte **alle Redakteure** mit einer grauenvollen Sammelstrafe: Sie wurden auf unbestimmte Zeit und für Tag und Nacht eingesperrt. Nur einmal im Monat darf einer raus aus dem *Big Action*-Container – und wer jeweils der Glückliche ist, entscheiden Sie!

Total bekloppt

Wie bekloppt sich Spiele-Redakteure hinter Schloss und Riegel aufführen, ist künftig unserer Video-Serie auf CD und DVD zu entnehmen. Wer soll diesen Monat begnadigt werden? Schicken Sie Ihre Stimme mittels Postkarte mit dem Vermerk „Big Action" an die bekannte Redaktionsanschrift oder per E-Mail an bigaction@pcaction.de. Selbstverständlich gibt es etwas zu gewinnen. Monatlich verlosen wir ein aktuelles Spiel und am Ende der Staffel unter allen Einsendern eine Einladung in die Redaktion. Der Leser, der den Hauptgewinn einfährt, muss von dem Schreibsklafen* betreut werden, der bis zuletzt in den Hallen der COMPUTEC MEDIA AG dahingesiecht ist.

* Das „f" in Schreibsklafen ist ein versteckter Hinweis, dass Pranger-Anträge wegen eines Tipp-Fehlers im Big-Action-Intro unnötiger Kalorienverbrauch sind. Es war Absicht!



Big Action hat begonnen: Sieben kamerascheue Redakteure hoffen auf Ihre Nominierung, liebe Leser. Haben Sie Mitleid!



Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an unten stehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder per E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	3	Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	16,8%
2	►	2	Diablo 2 *Havas Interactive*	11,2%
3	▲	4	Sudden Strike *CDV*	8,7%
4	▼	1	Deus Ex *Eidos*	6,2%
5	▲	neu	Baldur's Gate 2 *Virgin*	5,0%
6	▲	7	Unreal Tournament *Infogrames*	4,9%
7	▼	6	Age of Empires 2 *Microsoft*	4,4%
8	▲	neu	C&C: Alarmstufe Rot 2 *Electronic Arts*	3,8%
9	▲	neu	INDIZIERT – Indiziertes Spiel *Activision*	3,7%
10	▼	5	Die Sims *Electronic Arts*	3,1%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	►	1	Black & White	31,5%
2	▲	Neu	Flucht von Monkey Island	6,9%
3	►	3	Return to Castle Wolfenstein	5,6%
4	▼	2	Duke Nukem 4ever	5,5%
5	▲	7	Half-Life: Team Fortress 2	5,4%
6	▲	8	Unreal 2	5,3%
7	▼	4	Die Siedler 4	4,2%
8	▲	Neu	Max Payne	4,1%
9	▲	Neu	Amerika	2,8%
10	▼	6	Warcraft 3	2,7%

an alle unsere Leser zu appellieren: Nehmt keine Drogen, dann verschwimmt auch nix. Nebenbei erwähnt, ist es schädlich.

Hui oder pfui?

[...] Eure Berichte über Dieses und Jenes waren auch schon mal interessanter. Der von den „Kellerkindern" war interessant, aber wer möchte schon wieder 'nen ewig langen, sterbenslangweiligen über die BPjS lesen? Dieses Thema ist so oft durchgekaut... Euer Sommerloch sollte doch langsam zu Ende sein! [...]

Till Meyer, Syke

Ich wollte dem werten Herrn Aichinger zu seinem wirklich außerordentlich gelungenen Artikel „Wir müssen leider draußen bleiben" *[Kommenar im BPjS-Bericht; Anm. d. Red.]* ***gratulieren, der spricht mir wirklich aus der Seele. [...]***

Jan Schrupkowski per E-Mail

Ich darf Till Meyer beglückwünschen, weil wir diese Ausgabe einen noch viel längeren Artikel über die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) ins Heft genommen und außerdem einen Videobeitrag dazugepackt haben. Nur, um ihn zu ärgern. Nein, Scherzla g'macht: Ich nehme es Till nicht übel, dass er einen Bericht als langweilig empfindet. Mürrisch nehme ich zur Kenntnis, dass er nicht seine komplette Adresse angegeben hat. Jetzt weiß ich nicht, wo Syke liegt. Dabei würde mich brennend interessieren, wo ein Ort zu finden ist, der wie eine Geschlechtskrankheit klingt. In Österreich? Ich sammle bescheuerte Ortsnamen und mein Liebling ist übrigens bislang Ursulapoppenricht (Oberpfalz). Nein, noch mal Scherzla g'macht. Jetzt ernsthaft: Das Thema Indizierung interessiert sehr viele Computerspieler. Jeden Monat löchern mich Leser zum Thema BPjS. In dieser Ausgabe kriegen sie eine geballte Ladung Informationen – auf Seite 40 geht's los.

Gewinner der Ausgabe:

Till Meyer, Syke erhält Hitman: Codename 47 (Test des Monats 12/2000)

Auf CD-ROM

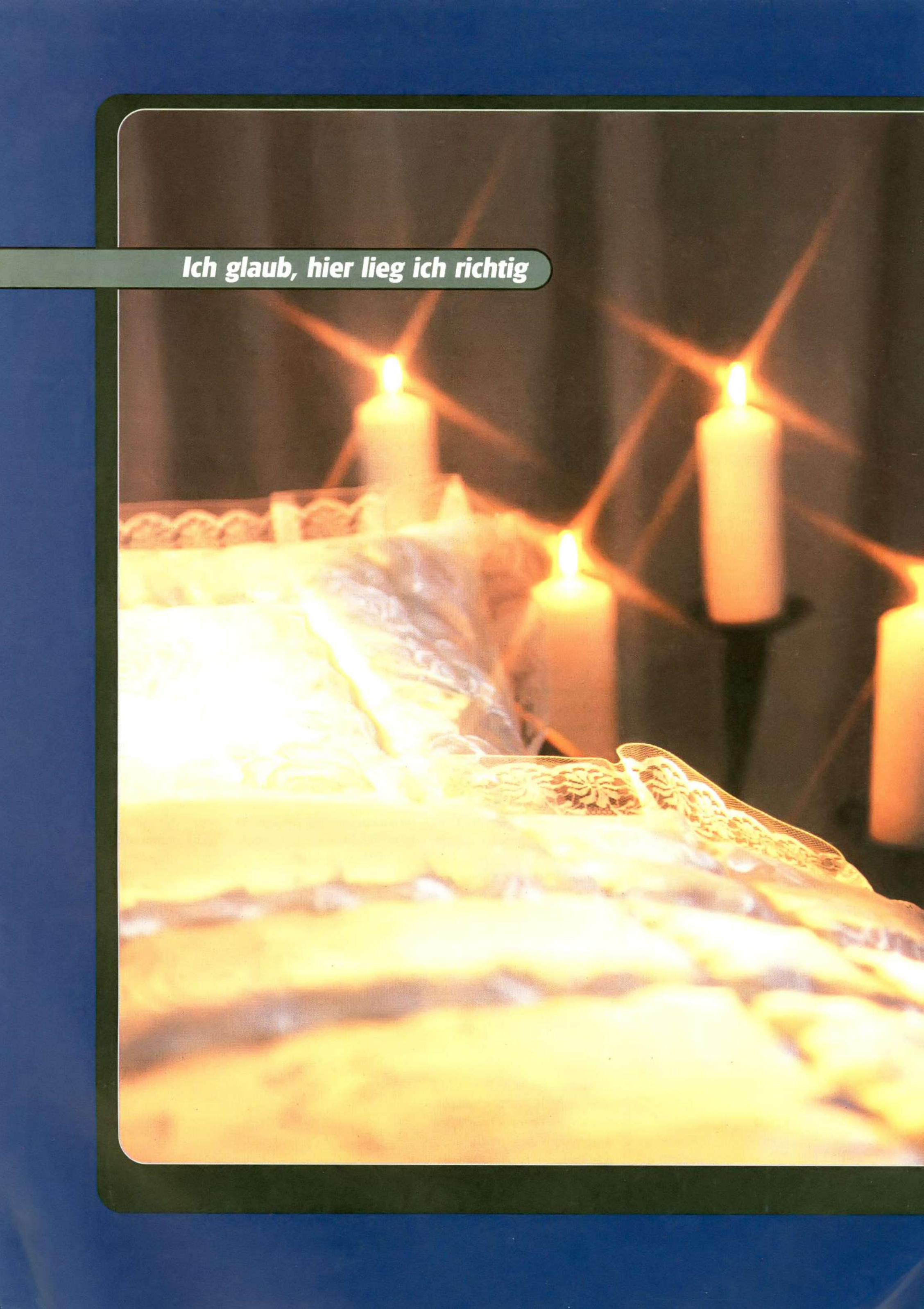
Big Action
Teil 1 der neuen Videoserie: Sieben Schreibsklafen im Redakteurscontainer
BigAction.mpg

Pyro Alien
Leserspiel aus der Schweiz: eine Art Bomberman mit Wurm
Pyro Alien.exe

Sauerteigs Qualen
Unser Leser Arian Tan hat aus dem Film der Ausgabe 12/2000 einen Disco-Song gestrickt (abspielbar mit Winamp).
sauerteig.exe

Mörderfrau

[...] Ich sitze so da und quäle mich mit dem *?"&* – Yuan Ti Magier in der Bibliothek vom De Arnise Anwesen herum. Als absoluter „Null-Ahnung-von-AD&D-Rollenspiel-Spieler" sehe ich zum x-ten mal zu, wie meine Party ballaballa durch die Gegend rennt, abnibbelt, blöde rumglotzt usw. Nachdem ich mir eine Gewinn versprechende Theorie zurechtgelegt und meinen Schlachtplan umgestellt hatte, probier ich's aufs Neue. Da kommt mein Freund herein und sagt: „Sweetheart, stell doch mal eben auf Pause, ich muss an unseren PCs die Monitorkabel tauschen." Ich antworte mit „Ja, Schatz" und denke <vollkommenuninteressantwasderdaredet> und sehe einen Silberstreif am Horizont, meine Party scheint das Massaker zu überleben. Jippie...


Ich glaub, hier lieg ich richtig

Hey! Was ist denn das? Bildschirm dunkel. Als das Bild wieder da ist, sind wieder alle tot. Also, ich liebe meinen Freund, ehrlich, aber da hätte ich ihm eine reinhauen können.

Susanne Schulze per E-Mail

Hallo, ihr Psychol-, Pädag- und anderen -ogen! Hallo Fernsehen und Presse! Hier haben wir den Beweis: Computerspiele machen nicht nur gewalttätig, sie zerstören sogar Liebesbeziehungen. Was das bedeutet, ist gar nicht auszudenken: Männlein und Weiblein erwürgen sich regelmäßig mit dem Monitorkabel. Und selbst wenn sie überleben würden, wäre das Ende der Menschheit nahe, weil Homo sapiens mangels Paarungsmöglichkeit ausstirbt. Na, ihr Nasen? Ist schon doof, wenn euch das ausgerechnet ein voreingenommener Spieleredakteur dokumentieren muss, was ihr trotz diverser Studien nicht 100-prozentig belegen könnt, oder? Macht ja nix. Ihr könnt die Abhandlung gern kostenpflichtig verwenden. Auf Anfrage gibt's meine Kontonummer. Was? Ich sehe das alles sehr einseitig? Nun, ich passe mich ja nur eurer Argumentationsweise an, damit ihr mich versteht, gell? Übrigens, Susanne: An deiner Stelle würde ich deinen Freund im Tierheim abgeben.

Sauer!!! Empört!!!

[…] Vor etwas mehr als zwei Monaten (!!) habe ich euch einen Leserbrief geschickt und bis heute keine Antwort erhalten! Ich bin empört, sauer und sehr, sehr wütend! Ich will wissen, wo die Antwort auf meinen Brief ist! Und zwar sofort!! […] Für den Fall, dass ihr den Brief verbummelt […] habt, schicke ich eine exakte Kopie […] mit. Allerdings ist das Schlimmste an allem, dass meine Fragen schon nicht mehr aktuell sind. Aus Prinzip will ich sie trotzdem beantwortet haben!!!

Fabian Feilbach, Wolfenbüttel

Natürlich könnte ich einmal mehr auf die Passage in unserem „Briefkasten" verweisen, die da lautet: „Leider ist es uns […] nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten." Das wäre jedoch zu einfach, denn das Problem ist tiefgehender. Nach eingehendem Studium deiner „exakten Kopie" stellte ich fest, dass du es geschafft hast, auf der ganzen, dicht beschriebenen Seite nur eine einzige Frage zu einem Grafikfehler im Spiel *Vampire* zu stellen. „Doch als ich die rechte Hand von Christof sah, bin ich erschrocken. Soll das etwa eine Hand sein? Das sah viel mehr wie ein riesiger Klumpen aus!", hast du geschrieben. Hier meine Antwort: Ja. Jetzt zufrieden? So aus Prinzip, meine ich? Schade, dass sonst nur allgemeine Feststellungen und harsche Forderungen in deiner „exakten Kopie" enthalten waren. Kleiner Tipp für die Zukunft: Mach einfach mal öfter ein „?". Punkte sind auch schön. Ausrufezeichen habe ich in beiden Briefen genug gefunden. 27, um genau zu sein.

Clan-Kriege

[…] Eure Idee, einen Clan zu sponsern, finde ich klasse! Wie es in diesem Bereich in anderen Ländern aussieht, wirst du wahrscheinlich besser wissen als ich, so dass mir nur zu sagen bleibt: „BRAVO ZULU! Lob und Anerkennung vor versammelter Truppe!" […] PC Action Masters: Gefällt mir ausnehmend gut, muss ich sagen und wenn ich mehr Übung in UT hätte (bin nur im LAN gut, da ich mit den Lags im Internet so meine Probleme habe, trotz ISDN, aber meine DSL-flat wird das hoffentlich regeln), würde ich selbst gerne ein paar Partien zocken. […]

Thomas König, Hamburg

Bei der Bearbeitung dieses Leserbriefes ist mir aufgefallen, was ich für ein Schwein bin. Hier ein wenig mit […] gekürzt, dort ein bisschen gelöscht und schon steht nur Lob da. Ob das andere Magazine immer so machen? Doch zum Thema Online-Zock: Wird ja wohl langsam Zeit, dieses lustige Hobby aus der Pfui-Ecke zu holen, oder? Das wollen wir mit unserem Engagement erreichen, unter dem Motto „Erst Aufmerksamkeit macht Aufklärung möglich". Darum findet sich ab dieser Ausgabe auch ein neues Spielerforum über Online-Sport (S. 126). Glaubt bloß nicht, jeder in der Spieler-Szene hätte das Sponsoring des Clans mtw mit Hosianna-Harfenklängen begrüßt. Doch wie sagte schon Robert Lembke: „Mitleid bekommt man geschenkt. Neid muss man sich verdienen." Wer übrigens den Artikel über die große PC-Action-Masters-Serie verpasst hat, dem empfehle ich die Seite www.pcaction masters.de. Trainieren und Mitmachen lohnt sich, schließlich liegen 100.000 Mark Preisgeld nicht gerade auf der Straße.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist begrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	►	1	C&C: Alarmstufe Rot 2	Electronic Arts
2	►	2	Baldur's Gate 2	Virgin
3	►	3	Star Trek Voyager: Elite Force	Activision
4	▲	Neu	FIFA 2001	EA Sports
5	▲	Neu	Tomb Raider: Die Chronic	Eidos
6	▲	Neu	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts
7	▲	8	Homeworld 2: Cataclysm	Havas Interactive
8	▼	4	Age of Kings: Die Eroberer	Microsoft
9	▲	Neu	Metal Gear Solid	Microsoft
10	▲	Neu	Battle Isle 4	Blue Byte

Quelle: Gameplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	Neu	Sudden Strike	Focus Marketing
2	▲	Neu	Les Sims: Living Large	Electronic Arts
3	▼	1	Deus Ex	Eidos
4	▲	Neu	Age of Kings: The Conquerors	Microsoft
5	▲	10	Unreal Tournament	Infogrames
6	▲	Neu	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
7	▲	Neu	LNF Manager 2001	Electronic Arts
8	▼	3	Diablo 2	Havas Interactive
9	▼	2	Age of Empires 2	Microsoft
10	▲	Neu	V-Rally 2	Infogrames

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	Neu	Championship Manager 00/01	Eidos
2	▼	1	Who Wants to Be a Millionaire	Eidos
3	▲	Neu	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
4	▲	Neu	Escape from Monkey Island	Activision
5	▲	Neu	FIFA 2001	Electronic Arts

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	Neu	Barbie Pet Rescue	Mattel
2	▲	6	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
3	▼	2	The Sims	Electronic Arts
4	►	4	Rollercoaster Tycoon Add-on	Hasbro Int.
5	▲	Neu	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts
6	▼	1	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
7	▲	Neu	Delta Force Land Warrior	Novalogic
8	▲	Neu	Half-Life: Counterstrike	Sierra
9	▲	Neu	Sim City 3000	Electronic Arts
10	▲	Neu	Who Wants to be a Millionaire 2	Disney

Quelle: Gameweek

Hit-Countdown

Action

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	1. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	4. Quartal 2000
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	DreamWorks Interactive	März 2001
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	2. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Giants	Action-Spiel	Planet Moon Studios	Dezember 2000
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	1. Quartal 2002
I-War 2	Weltraum-Shooter	Particle Systems	2. Quartal 2001
Mafia	Action-Spiel	Illusion Softworks	2. Quartal 2001
Max Payne	Action-Spiel	Remedy Entertainment	2. Quartal 2001
Oni	Action-Adventure	Bungie Software	März 2001
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	1. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	Noch nicht bekannt
Serious Sam	Ego-Shooter	Croteam	2. Quartal 2001
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	1. Quartal 2001
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	Noch nicht bekannt
X-Com Alliance	Ego-Shooter	Microprose	2. Quartal 2001

Adventure

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	1. Quartal 2001
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2000
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	4. Quartal 2000
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	Januar 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	März 2001
Loose Cannon	Action-Adventure	Digital Anvil	1. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	1. Quartal 2001
Planet der Affen	Action-Adventure	Visiware Studios	4. Quartal 2000
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	4. Quartal 2000
Severance: Blade of Darkness	Action-Adventure	Rebel Act	Februar 2001
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	4. Quartal 2000
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	Juni 2001

Rennspiel

Titel	Genre	Hersteller	Termin
F1 Racing Championship	Rennsimulation	Ubi Soft	Februar 2001
F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	Dezember 2000
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	4. Quartal 2000
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	1. Quartal 2001

Rollenspiel

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	1. Quartal 2001
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	Mai 2001
Diablo 2 Expansion-Set	Rollenspiel	Blizzard	Juni 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2001
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	April 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	März 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	1. Quartal 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	4. Quartal 2000
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	Noch nicht bekannt
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	1. Quartal 2001

Simulation

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2000
Fly! 2001	Moderne Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	4. Quartal 2000

Sport

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anstoß Action	Fußball	Ascaron	April 2001
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	EA Sports	Dezember 2000

Strategie

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	1. Quartal 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	2. Quartal 2001
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	März 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	März 2001
Die Siedler 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	Januar 2001
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood	2. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	4. Quartal 2001
Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	1. Quartal 2001
Kingdom Under Fire	Echtzeitstrategie	Phantagram	Januar 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2000
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	Reflexes Entertainment	März 2001
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	März 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2001

Wirtschaftssimulation

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anstoß 4	Sportmanager	Ascaron	Dezember 2001
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	März 2001
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	1. Quartal 2001
Oil Tycoon	WiSim	Blackstar	Februar 2001

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 (Spieletipps)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 Mo-Fr 14^{00}–16^{00}

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 Mo-Fr 9^{30}-13^{30},14^{00}–17^{30}
01 90-78 79 06 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 5 38 Mo-Fr 9^{00}–13^{00}

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- GT Interactive www.gtinteractive.de
01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.de
0 18 05-42 72 76 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
01 90 -51 56 16

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Interactive Magic www.imagicgames.de
0 18 05 - 22 11 26 Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}

- Konami www.konami.com
0 69-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 Mo-Fr 15^{00}–20^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31/6 61 95 51 Mo, Mi, Fr 16^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12^{00}–20^{00}
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16^{00}–20^{00}
01 90-50 55 11 Mo-Fr 16^{00}-20^{00} (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 10^{00}–12^{00},14^{00}–19^{00}

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15^{00}–20^{00}
01 90-5 89 70 33

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Ich mein' ja nur

Pentium 4 – Die Nachlese

Bereits im vergangenen Monat habe ich mich über Intels Prozessor-Neuschöpfung namens Pentium 4 ausgelassen. Kurz nach Redaktionsschluss trudelte dann in der Redaktion ein Testsystem mit einem 1,5-Gigahertz-Pentium-4 ein. Die Erwartungen waren groß, weshalb wir uns für Sie also an die Benchmarks gemacht und den teuren Königssohn auf Herz und Nieren geprüft haben. Nachdem wir die ersten Ergebnisse auf dem Papier sahen, schien der einzig wahre Konkurrent der AMD Athlon zu sein. Also durchlief er die gleichen Tests wie der P4 – und das Ergebnis ist verblüffend. Bevor Sie nun also in der Vorweihnachtszeit mit Intel-Scheuklappen in die Läden rennen, um das schwer verdiente Geld abzudrücken, sollten Sie sich unseren Vergleichsartikel zwischen AMDs Athlon und dem frisch gelöteten Pentium 4 durchlesen. Wir haben einige sehr interessante Tatsachen herausgefunden, die besonders Spieler interessieren dürften. Den ganzen Artikel gibt es übrigens auf der übernächsten Heftseite.

Bernd Holtmann

Creative SoundWorks SW310

Boxen **Creative stellt Einsteigersystem mit Subwoofer vor.**

Das Cambridge SoundWorks SBS35 ist ein Soundsystem mit zwei sehr klein gehaltenen Aktivboxen. Außer Lautstärkeregler und Ein-/Aus-Schalter finden sich an den grauen Klangkisten keine weiteren Bedienelemente. Jede Box verfügt über 2,5 Watt Effektivleistung (RMS) und wurde laut Creative für Heim- und Office-Anwendungen entwickelt. Neben dem SBS35 hat Creative das Cambridge SoundWorks SW310 im Programm. Außer den zwei Satelliten mit je 4,5 Watt Leistung besitzt es einen Subwoofer mit 12 Watt. Die Satelliten bringen Sie über ein Befestigungssystem direkt an der Wand an, der Bass ist direkt am Subwoofer regelbar. Das SBS35 kostet rund 40 Mark, während das Klangsystem mit Subwoofer-Verstärkung mit 130 Mark zu Buche schlägt.

Info: Creative, 0800-1815101, www.creative.com



Das SW310 besitzt neben zwei Satelliten mit je 4,5 Watt auch noch einen Subwoofer mit 12 Watt Effektivleistung.

Ednet Optical Mouse

Maus **Blinkende Kuriermaus checkt Ihre E-Mails.**

Die Ednet Optical Mouse ist allein wegen der optischen Sensoren keine gewöhnliche Maus. Sie hat etwas Besonderes zu bieten, denn per Ton- und Lichtsignal alarmiert Sie der kleine USB-Nager über den Eingang neuer E-Mails. Wie das funktioniert? Die beigelegte Software stellen Sie wie einen E-Mail-Client ein. Die Intervalle, in denen die Maus nach elektronischer Post sucht, bestimmen Sie selbst. Neben dem Postbotendienst arbeitet die Maus aber auch als optisches Eingabegerät. Dank dreier Maustasten und eines Mausrades ist sie nicht nur für Windows-Anwendungen, sondern auch für Spiele geeignet. Linkshänder freuen sich über das symmetrische Design der Maus. Die Ednet Optical Mouse kostet in der Postfach-Version 80 Mark. Die Version ohne E-Mail-Funktionen gibt es für rund 70 Mark im Handel.

Info: ednet, 06145-3210, www.ednet-ag.de



Die Ednet Optical Mouse gibt es mit und ohne den eingebauten Ton- und Blinkalarm für E-Mails.

Ati All-in-Wonder Radeon

Grafikkarte **Allround-Grafikkarte mit vielen Features wie TV- und Videofunktion**



Die neue All-In-Wonder Radeon ist ein wahrer Ausstattungsmeister. So viel Ausstattung hat sonst keine Grafikkarte zu bieten.

Ati verbaut seinen Grafikchip Radeon auf einer neuen Platine, die sich sehen lassen kann: 32 MB DDR-Speicher, 164 MHz Chiptakt, digitaler Monitorausgang, Ausgabe von 5.1-Digital-Sound an entsprechende Dekoder, integrierte MPEG2-Video-Capture-Funktion und TV-On-Demand, mit dem man TV-Live-Sendungen beliebig unterbrechen kann. Die Karte soll noch im Dezember erscheinen und rund 900 Mark kosten.

Info: Ati, 089-665150, www.ati.de

Hardware-Happen

Mainboard-Hersteller MSI bietet neben seiner Starmaxx 32 (GeForce2 MX) auch die Starburst 32 an, auf der ein TNT2-Pro-Chip zum Einsatz kommt. Der Chiptakt der AGP-Karte liegt bei 143 MHz, während die 32 MByte SDRAM mit 166 MHz angesteuert werden. Die Vollversion von Earth 2150 (Version 2.0) mitsamt Handbuch gibt es für 229 Mark dazu. Info: www.msi-computer.de /// Epox hält auf seiner Homepage ein neues Bios für eines seiner Mainboards bereit. Das Bios des betagten Epox 8KTA wurde erweitert. Nun können Sie den Front Side Bus über das Bios verstellen. Mit belastbarem Speicher übertakten Sie den Front Side Bus damit um etwa 10 Prozent auf 110 MHz. Dabei sollten Sie aber in kleinen Schritten vorgehen. Läuft der PC instabil, dann takten Sie ihn wieder herunter. Info: www.elito-epox.de

SoundSystem 512i digital

Soundkarte | Günstige Soundkarte von TerraTec

Die SoundSystem 512i digital von TerraTec besitzt neben den üblichen Anschlüssen wie Mikrofonanschluss, Line-In, Gameport und Stereo-Line-Out einen zweiten Ausgang, durch den vier Boxen angesprochen werden können. Damit Spiele diese vier Schallquellen nutzen können, unterstützt die Karte die 3D-Soundstandards EAX, A3D 1.0 sowie das in DirectX eingebaute DirectSound3D. Das Besondere an der neuen Klangplatine ist der optische digitale Ausgang. Über ihn können Sie zum Beispiel mit einem Software-DVD-Player den Sound an einen externen Dekoder ausgeben oder auch auf Mini-Disc aufnehmen. Der Karte liegt ein Software-Paket bei, in dem Sie unter anderem den Wavetable-Synthesizer S-YXG50 von Yamaha finden. Die SoundSystem 512i digital kostet 89 Mark.

Info: TerraTec, 02157-81790, www.terratec.de



Mit der SoundSystem 512i digital können Sie auch DVD-Sound vom PC über den digitalen Ausgang an einen externen Dolby-Digital-Dekoder weiterleiten.

Das P1500 ist ein günstiges Force-Feedback-Gamepad mit analogem Mini-Joystick und acht Feuertasten.

Saitek P1500

Gamepad | Force-Feedback-Gamepad in altem Design

Das USB-Gerät verfügt neben dem schwarzen Acht-Wege-Steuerkreuz über acht Feuertasten, einen Mini-Joystick mit Achsensperre und einen mittig angebrachten Schubregler. Dank der iForce-Schnittstelle beherrscht das P1500 sämtliche Force-Feedback-Effekte. In dem Rennspiel *Need for Speed: Porsche* fühlen Sie dank der eingebauten Rüttelmotoren zum Beispiel das Brummen des Motors oder die Kontaktfreude der zurückliegenden Kontrahenten. Alle Spiele mit Force-Feedback-Unterstützung arbeiten mit dem P1500 zusammen. Das Gamepad ist für rund 80 Mark im Handel erhältlich.

Info: Saitek, 089-54612710, www.saitek.de



DIE ENTSCHEIDUNG: PENTIUM 4 GEGEN ATHLON

Am 20. November stellte Intel den brandneuen Pentium 4 vor. Wir haben uns eines der ersten Testsysteme mit 1,5 Gigahertz unter den Nagel gerissen und es gegen einen 1,2 Gigahertz Athlon mit DDR-Speicher antreten lassen. Die Ergebnisse sind wirklich verblüffend!

INTEL PENTIUM 4

INTELS HERAUSFORDERER

Neue PC-Prozessoren benötigen meist neue Hardware – so auch der P4, denn die Voraussetzungen unter denen der Debütant an den Start geht, haben sich seit dem Pentium III stark geändert. Laut den Spezifikationen von Intel müssen Pentium-4-Interessenten ihr Geld nicht nur in den Prozessor, sondern auch in ein neues Mainboard, Speicher, Prozessorlüfter, Netzteil und Gehäuse investieren. Ein neues Netzteil versorgt den P4 mit 12 Volt und 52 Ampere und ist gleich an drei Stellen mit der Hauptplatine verbunden. Eingebaut wird das Ganze dann in ein neues Gehäuse nach ATX12V-Spezifikation. Der Grund: Die großen und schweren Prozessor-Lüfter für den P4 müssen direkt neben der CPU mit dem Gehäuse verschraubt werden. Als Chipsatz für das neue Mainboard wählte Intel zunächst den selbst produzierten Intel850-Chipsatz. Offenbar hegt man in der Zentrale Pläne, Lizenzen an andere Firmen zu vergeben, auf dass diese dann alternative Chipsätze entwickeln. Die taiwanesischen CPU-Löter von VIA haben bereits einen P4-Chipsatz angekündigt, der mit DDR-Speicher arbeiten wird. Intel hingegen vertraut noch auf den teuren Rambus-Speicher. Da der Speicher stets paarweise zum Einsatz kommt, steigt der Speicherdurchsatz dadurch auf stolze 3,2 Gigabyte pro Sekunde. Unsere Tests konnten wir an einem Pentium 4 mit 1,5 Gigahertz Taktfrequenz, 128 MByte RDRAM (PC 800) und einem Intel-Referenzboard ausführen. So viel zu Intels neuem Flaggschiff. Aber werfen wir mal einen Blick auf die Konkurrenz.

Diese blaugrünen Streifen beherbergen 128 MByte RDRAM der Firma Rambus. Bis auf weiteres arbeitet der P4 nur mit dieser Speicherart.

AMD ATHLON DDR

DER KONTRAHENT VON AMD

Schon die letzten sechs Monate konnte sich AMD erfolgreich gegen Intel durchsetzen. Wegen guter Preis-Leistungs-Verhältnisse und flotten Prozessoren konnte AMD in dieser Zeit ohne Probleme die Geschwindigkeitskrone an sich reißen. AMD arbeitete außerdem eng mit den Firmen VIA, IBM und Infineon an einer verbesserten Prozessorumgebung. Die sollte DDR-Speicher unterstützen, denn der überträgt doppelt so viele Daten pro Prozessortakt wie bisher verwendeter SDR-Speicher (Single Data Rate). Konkurrent Intel sorgte mit einem fehlerhaften 1,13 Gigahertz-Pentium-III für Aufruhr. Seit Ende Oktober gibt es übrigens Athlon-Prozessoren, die mit 133 MHz Front-Side-Bustakt arbeiten und DDR-SDRAM unterstützen. Prozessor und Speicher kommunizieren auf diesen neuen Systemen mit 266 MHz, was vor allem bei Spielen ein Leistungsplus von bis zu 20% bringt. Neben neuen Speicherstreifen brauchen Sie für einen DDR-PC allerdings auch eine neue Hauptplatine. AMD hat dazu auch eine eigenproduzierte Chipsatzlösung im Angebot: den AMD 760. Erste Mainboards mit dem 760-Chipsatz sind voraussichtlich ab Ende Dezember im Handel. Auch VIA, ALi und SiS arbeiten zurzeit noch an DDR-Chipsätzen. Um dem Pentium 4 mit 1,5 Gigahertz auch ein leistungsfähiges System gegenüberzustellen, wählten wir den schnellsten verfügbaren AMD-Rechner mit 1,2 Gigahertz Taktfrequenz. Der arbeitete auf dem AMD-Referenzmainboard mit 133 MHz Front Side Bus und 128 MB DDR-RAM (PC 266).

Auf CD-ROM

Alle Fachbegriffe rund um den P4

Im Bereich Tools finden Sie eine detaillierte Erklärung aller Abkürzungen und Fachbegriffe rund um Mainboards und Prozessoren.

ergaenzung.html

INTEL PENTIUM 4

Für den Pentium 4 hat Intel eine andere Prozessorarchitektur verwendet als bei seinen Vorgängern. Dabei legte der Hersteller besonderen Wert darauf, dass die neue CPU mit möglichst hohen Taktraten gebaut werden kann. Um dies zu ermöglichen, entwickelte Intel eine Rechenpipeline, die 20 Stufen besitzt. Andere Prozessoren können bei dieser Größe des Rechenfließbandes nicht mithalten. Aber die Neuentwicklung hat auch Nachteile. Wegen Befehlsabhängigkeiten oder eines Sprungbefehls kann die CPU auch „leer laufen". Beispiel: Operation 1 wird durch die Pipeline gejagt und Operation 2 benötigt das Ergebnis von Operation 1. Hier ergibt sich ein Problem: Operation 2 muss nun warten, bis die erste durchgelaufen ist. Mit einer verbesserten Sprungvorhersage (Branch Prediction) und einer zusätzlichen Befehls-Engine will Intel dieses Manko beheben.

Runderneuert

Das Bus-System hat Intel ebenfalls modifiziert. Es arbeitet zwar mit 100 Megahertz, wendet aber den so genannten „Quad pumped System"-Bus an. Effektiv arbeitet der Front Side Bus des P4 also mit 400 MHz. Die verfügbare Bandbreite zwischen CPU und Speicher liegt somit bei 3,2 Gigabyte pro Sekunde. Der Level1-Cache des P4 arbeitet ebenfalls etwas anders: Statt wie bisher unkodierte Befehle und Daten in zwei 16 Kbyte großen Blöcken zu speichern, hat Intel den „Trace Cache" entwickelt. Der lagert etwa 100 Kbyte bereits dekodierte Mikrooperationen. Der Datencache fällt mit 8 KByte etwas kleiner aus.

Stark erweitert

Die Prozessorerweiterungen des Pentium III wurden ebenfalls optimiert. Das neue ISSE2 des P4 beherrscht nun 144 neue Befehle, die vor allem optimierten Anwendungen einen Geschwindigkeitsschub verleihen. Für ISSE2 optimierte Programme werden rund zwei- bis dreimal so schnell arbeiten, wie auf einem Pentium III. Das kürzlich erschienene DirectX 8.0 (auch auf der Heft-CD) unterstützt die neue Prozessorerweiterung von Intel bereits.

Die Intel-Prozessoren im Detail

CPU	Pentium III	Celeron	Pentium 4
On-Chip-Cache gesamt	288 Kilobyte	192 Kilobyte	Ca. 350 Kilobyte
Level2-Cache-Größe	256 Kilobyte	128 Kilobyte	256 Kilobyte
Level2-Cache-Busbreite	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Level1-Befehlscache	16 Kilobyte	16 Kilobyte	12K mOps (Trace Cache)
Level1-Datencache	16 Kilobyte	16 Kilobyte	8 Kilobyte
Spannung	1,7 V	1,5 V	1,7 V
Transistoren	37 Millionen	25 Millionen	42 Millionen
DIE-Größe	120 mm2	100 mm2	217 mm2
Front Side Bus	100, 133 MHz	66 MHz	100 MHz QDR
Taktfrequenzen	600-1.000 MHz	566-766 MHz	1.400-1.500 MHz
Herstellungsprozess	0,18	0,18	0,18
Interface	Sockel 370	Sockel 370	Sockel 423

AMD ATHLON DDR

Das Zugpferd der texanischen Chipschmiede AMD ist mittlerweile schon eineinhalb Jahre alt. Vor gut sechs Monaten hat AMD den „Athlon Classic" in einigen Details verbessert. So fertigte die Firma den neuen Athlon „Thunderbird" nicht nur in einem kleinern Herstellungsprozesses (0,18 Mikron), sondern gab ihm auch noch einen besseren und schnelleren Level2-Cache mit auf den Weg. Im Oktober hat sich AMD noch mal an die Arbeit gemacht, diesmal aber um ein paar Verbesserung der Athlon-Infrastruktur vorzunehmen. Aber was macht den Athlon zu einem Konkurrenten für den neuen P4?

Die CPU kann drei beliebige Befehle gleichzeitig bearbeiten und besitzt zusätzlich die 3DNow!-Prozessorerweiterung von AMD. Die hat sich besonders im Spielebereich als effektiv erwiesen und ist mit den ISSE-Erweiterungen des Pentium III vergleichbar.

Wie? Was? Pipeline?

Die Rechenpipeline des Athlon ist mit zehn Stufen nur halb so lang wie die des P4, liegt aber in der Nähe der des Pentium III (zwölf Stufen). Diese Pipeline können Sie mit Fließbandarbeit vergleichen: Der Athlon zerlegt jeden Befehl in zehn verschiedene Arbeitsschritte. Da nun die Arbeitslast auf zehn Stellen verteilt wird, braucht ein Taktzyklus nicht mehr so lang, wie es beispielsweise der Fall wäre, wenn die Pipeline nur eine Stufe besäße. So kann der Takt also früher beendet und der nächste begonnen werden. Das ermöglicht natürlich auch höhere Taktfrequenzen. Einen großen Leistungsschub erhält der Athlon durch die 128 Kilobyte seines Level1-Cache. Da er nicht wie der Pentium III alle Daten des Level1-Chache auch in den Level2-Cache kopiert, gewinnt er dadurch noch mal an Geschwindigkeit.

Alter Prozessor

Obwohl der Athlon schon etwas betagt ist, gehört er noch lange nicht zum alten Eisen. Im Gegenteil: Mit 1,2 Gigahertz Taktfrequenz ist zwar das obere Ende der Taktraten-Fahnenstange erreicht. Allerdings sorgt der Einsatz von DDR-

Die Athlon-Prozessoren im Detail

CPU	Athlon Classic	Athlon Thunderbird	Duron
On-Chip-Cache gesamt	128 Kilobyte	384 Kilobyte	192 Kilobyte
Level2-Cache-Größe	512 Kilobyte	256 Kilobyte	64 Kilobyte
Level2-Cache-Busbreite	64 Bit	64 Bit	64 Bit
Level1-Befehlscache	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte
Level1-Datencache	64 Kilobyte	64 Kilobyte	64 Kilobyte
Spannung	1,8 V	1,75 V	1,6 V
Transistoren	22 Millionen	37 Millionen	25 Millionen
DIE-Größe	184 mm2	120 mm2	100 mm2
Front Side Bus	100 DDR	100, 133 MHz DDR	100 MHz DDR
Taktfrequenzen	500-700 MHz	850-1.200 MHz	600-800 MHz
Herstellungsprozess	0,25	0,18	0,18
Interface	Slot A	Sockel A	Sockel A

Den Architekturänderungen des P4 gab Intel übrigens den Namen „Net Burst".

Benchmarkleistung

Die Fließkommaberechnung ist besonders bei Spielen von großer Wichtigkeit. Bei unseren Benchmarks erntete der P4 in diesem Bereich allerdings keine Lorbeeren. Der offensichtliche Grund: Die zuständige Recheneinheit (Floating Point Unit, FPU) ist die des Pentium III. Man hat sie lediglich für den Betrieb unter höheren Taktraten optimiert.

Die Zukunft des P4

Im ersten Quartal möchte Intel den Pentium 4 auch in einer 1,3-Gigahertz-Version auf den Markt bringen. Dass die gesalzenen Preise für die CPU bis dahin in akzeptable Bereiche gesunken sind, ist allerdings nicht zu erwarten. Der Computerhandel Dell bietet bereits erste PCs mit dem 1,5 Gigahertz-P4 an. Das kleinste System kostet stolze 3.500 Mark und bietet neben der 1,4-GHz-CPU 128 MByte Rambus-Speicher und eine TNT2-Grafikkarte. Für einen Rechner ohne Monitor ist das ein Batzen Geld – besonders in Hinsicht auf die Tatsache, dass der Sockel 423 des Pentium 4 wohl gegen Ende 2001 wieder aus der Mode gekommen ist. Dann nämlich soll eine verkleinerte Pentium-4-Variante (Codename „Northwood") auf den Markt kommen, die ab zwei Gigahertz startet.

Die Mainboards für Intels Pentium 4 arbeiten vorerst nur mit Rambus-Speicher und benötigen spezielle Gehäuse.

Chip-Kontolle

Pentium 4



Auf 217 Quadratmillimetern bringt der Pentium 4 rund 42 Millionen Transistoren unter. Demnächst will Intel den Core im schlankeren 130 Nanometer-Prozess fertigen.

i850



Der Chipsatz kommt direkt von Intel, unterstützt aber nur teuren Rambus-Speicher. Seine Northbridge versteckt sich unter einem enormen schwarzen Passivkühler.

ICH2



Der Input/Output Controller Hub 2 wird bereits auf den meisten i815-Mainboards verbaut. Leider verzögerte die Southbridge wegen einiger Probleme den Start des Pentium 4.

Speicher und der erhöhte Front-Side-Bustakt von 133 MHz noch mal für einen ordentlichen Leistungsschub.

Die Zukunft des Athlon

Wenn es Ihnen nur um Taktraten geht: Die Megaherz-Zahlen des Pentium 4 wird der Athlon wohl nicht erreichen. Im ersten Halbjahr 2001 stellt AMD aber wahrscheinlich den Athlon-Nachfolger mit dem Codenamen „Palomino" vor. Dank einiger technischer Neuerungen wird er effizienter rechnen und höhere Taktfrequenzen vertragen. Die ersten Exemplare sollen zunächst allerdings noch in der 0,18-Micron-Technologie gefertigt sein. Für die Produktion des „Palomino" in der Dresdner Fabrik stellt AMD wohl erst Anfang 2002 auf die optimierte 0,13-Micron-Technik um. Der Vorteil des kleineren Produktionsprozesses: Die kleineren Leiterbahnen ermöglichen nicht nur höhere Taktfrequenzen, sondern entwickeln im Vergleich auch noch weniger Hitze. Richtig spannend wird es aber wohl erst mit der achten Prozessorgeneration von AMD. Der Codename des Prozessors heißt „Thoroughbred". Er wird einen komplett neu entwickelten Chipkern besitzen und damit wohl noch höhere Taktregionen erreichen.

Für unsere Tests benutzen wir ein Referenzmainboard mit dem AMD 760-Chipsatz, das wir mit DDR-Speicher betrieben haben.

Chip-Kontolle

Ahtlon



Der Athlon hat eine leistungsfähige Fließkommaeinheit und besiegte die Pentium-III-CPUs im Gigahertz-Wettrennen. Der Athlon „Thunderbird" ist eine Neuauflage des Athlon Classic.

AMD 761



Die Northbridge ist der eigentliche Kern des AMD-760-Chipsatzes und erlaubt den Einsatz von DDR-Speicher mit einer maximalen Transferrate von 2,1 GByte/Sekunde.

AMD 766



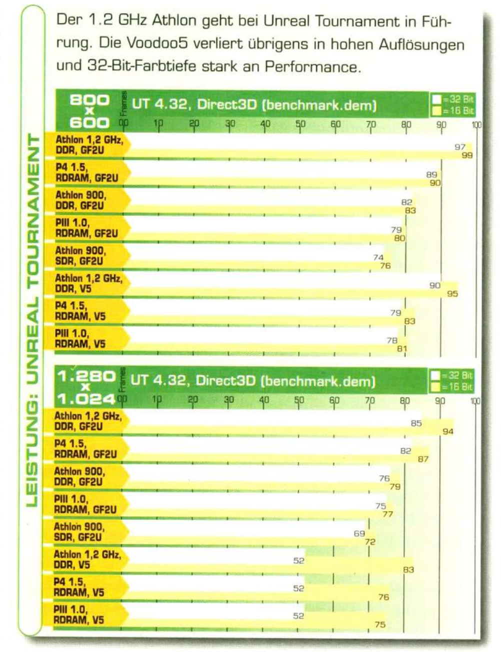
Die Southbridge des AMD-760 unterstützt keine ISA-Steckkarten mehr und besitzt auch keine Soundfähigkeiten. Dafür beherrscht sie den schnellen Festplattenstandard DMA/100.

INTEL PENTIUM 4

Komisch, komisch, komisch. Die neue Architektur des Pentium 4 stellte die Redaktion vor einige Fragen: Im *Q3*-Benchmark hat der P4 mit 150 Frames in der Sekunde tatsächlich alle Preise gewonnen, während er zum Beispiel bei *F.A.K.K. 2* in 16 Bit nur auf 94 bzw. 89 kam. Das verwunderte uns sehr, denn beide Spiele basieren auf der gleichen 3D-Engine. Bei *Unreal Tournament* (Direct3D) wurde der P4 allerdings vom 1,2 GHz Athlon mit der GeForce2 Ultra geschlagen. Anhand einiger nicht-Spiele-bezogener Benchmarks haben wir festgestellt, dass der P4 bei Fließkommaberechnungen, wie sie in Spielen häufig vorkommen, manchmal sogar unter den Werten eines Athlon 900 liegt. Wenn Spiele allerdings auf die Prozessorerweiterung ISSE optimiert sind oder die hohe Speicherbandbreite nutzen, kann Intels Frischling auftrumpfen. Der P4 und die Voodoo5 sind übrigens keine empfehlenswerte Kombination. Die Karte bremste unser Testsystem bei 32-Bit-Benchmarks aus und passte auch nicht auf die Hauptplatine unseres Testsystems. Fazit: Auch wenn Sie fanatischer *Q3*-Fan sind, sollten Sie noch nicht zum P4 greifen, weil er wegen der vielen Zusatzanschaffungen viel zu teuer ist. Trotzdem werden wir weiterhin ein Auge auf den P4 halten, denn in ISSE-optimierten Spielen könnte er schon bald der Benchmarksieger sein.

Die Spiele-Benchmarks haben wir übrigens auf unseren zwei Testsystemen durchgeführt. Bei den Tests des Pentium II und P4 kam Windows 98 SE mit 128 MByte Rambus-Speicher (RDRAM) zum Einsatz – mit den aktuellsten Treibern.

Bernd Holtmann



Der 1.2 GHz Athlon geht bei Unreal Tournament in Führung. Die Voodoo5 verliert übrigens in hohen Auflösungen und 32-Bit-Farbtiefe stark an Performance.

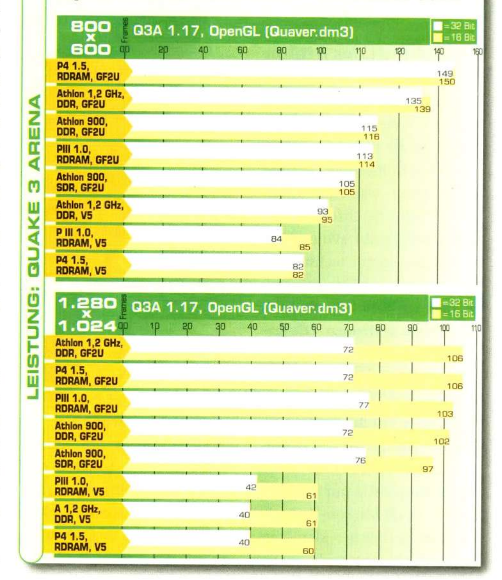
AMD ATHLON DDR

Da kann die Firma Intel die Werbetrommel rühren, wie sie will: Bei unseren Benchmarks hatte AMDs Athlon mit 1,2 GHz Taktfrequenz fast immer die Nase vorn. Bei *Unreal Tournament, F.A.K.K.2* und *Drakan* zeigte unser Athlon-System dem P4 bei Auflösungen von 800x600 und 1024x768, wo der Hammer hängt – obwohl es 300 MHz weniger auf der Brust hat, als der 1,5 GHz P4. Lediglich bei *Q3* schlug der P4 den Athlon um rund elf bis 14 Frames pro Sekunde.

Um einmal herauszufinden, wie viel die DDR-Speicherumgebung unseres Athlon-PCs wirklich an Spielperformance bringt, haben wir die CPU auf 900 MHz heruntergetaktet (100 MHz Front Side Bus). Tatsächlich sorgt der DDR-Speicher für 10 bis 20 Prozent mehr Leistung! Der höhere Front Side Bus tut da natürlich sein übriges und sorgt dafür, dass Spieler mit dem Athlon eine um ein vielfaches günstigere Spielelösung bekommen als mit dem neuen P4. Mittlerweile steht es also fest: Megahertz-Zahlen sind nicht mehr so aussagekräftig wie einst! Wenn Sie mit dem Athlon liebäugeln, sollten Sie auf keinen Fall bei der Grafikkarte sparen. Unsere Wahl fällt da auf eine GeForce2 Ultra, da die Voodoo5 in hohen Auflösungen für bis zu 50 Prozent Performance-Einbrüche sorgt. Der Athlon ist und bleibt zunächst einmal die beste Wahl für Spieler.

Wie die *Q3 Arena*-Benchmarks zeigen, haben selbst Hardcore-Spieler nur ein einziges Kaufargument für ein brandneues P4-System: die Spielgeschwindigkeit bei 800x600 Bildpunkten. Sparsame PC-Spieler setzen also vorerst weiter auf AMD.

Bernd Holtmann



Lediglich in Q3 Arena kann der Pentium 4 mehr Spielgeschwindigkeit liefern als der Athlon. Weit abgeschlagen liegt die Kombination aus Pentium 4 und Voodoo5 5500.



DA STANDEN SIE VOR MIR
UND STARRTEN MICH AN.
HOCHINTELLIGENT UND WILD
ZUGLEICH. *ICH* WAR ES,
DER IHREM DASEIN EINEN SINN GEBEN SOLLTE.
UND DAS TAT ICH:
ICH BEFAHL IHNEN, WAFFEN ZU SCHMIEDEN,
KATAPULTE ZU BAUEN, IHRE KÖRPER ZU TRAINIEREN
UND REICHE ZU EROBERN.
DAS ALLES KOSTETE MICH NUR
EINEN KNOPFDRUCK AUF MEINEN
MICROSOFT SIDEWINDER® STRATEGIC COMMANDER.

Der neue SideWinder Strategic Commander: der Game Controller für Strategiespiele. Zusätzlich zur Maus eingesetzt, vereinfacht er die Ausführung umfangreicher Spielkommandos. Durch das Betätigen eines einzigen Buttons lassen sich bis zu 72 komplexe Tastaturabfolgen blitzschnell abrufen. Spielen Sie schneller und zeigen Sie dem Feind Ihre Macht mit links.

www.microsoft.com/sidewinder





Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.

Die GeForce2-Attacke

Viele Grafikkarten, die derzeit über die Ladentheke wandern, besitzen einen GeForce2-Grafikchip. Wir haben zwei Ultra-Varianten und eine MX getestet.

Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra



Creative arbeitete beim Grunddesign der GeForce2 Ultra bereits stark mit Nvidia zusammen und so gleicht die 3D Blaster GeForce2 Ultra sehr dem Referenzlayout von Nvidia. Der verbaute Grafikchip ist mit 250 MHz getaktet, während die 64 MByte DDR-SDRAM-Grafikspeicher mit 460 MHz (2x 230 MHz) angesprochen werden. Und genau da liegt das Problem: Bei den Grafikkarten mit GF2 GTS hat man bereits gesehen, dass die Übertaktung des Grafikchips nur unwesentlich mehr Leistung bringt. Die 3D Blaster GeForce2 zeigt, dass erst ein höherer Speichertakt zu flotterer Spieleleistung führt. Im Karton der Karte finden Sie einen Software-DVD-Player und die Vollversion des Actionspiels *MDK 2*. Die Installation der GF2 Ultra verlief übrigens trotz ihres großen Stromhungers ohne Probleme. Die Treiber-Software lässt Hobby-Übertaktern sogar einiges an Tuning-Freiheiten. Das einzige Manko von Creatives Ultra ist die mangelnde Anschlussfreude, denn an der Karte befindet sich lediglich ein analoger D-Sub-Monitorausgang.

3D Blaster GF2 Ultra

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0130-815101
Web-Site:	www.creative.com
Preis:	Ca. DM 1.250,-
Stärken:	Starke 3D-Leistung; Übertaktungstool
Schwächen:	Fehlender TV-Out
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**92%**

» Preis und Leistung sind sehr unausgeglichen. «

Hercules 3D Prophet II Ultra



Die 3D Prophet II Ultra arbeitet mit 250 MHz Chiptakt und 460 MHz Speichertakt (2x 230 MHz). Den mitgelieferten Software-DVD-Player können Sie mit dem TV-Ausgang benutzen, um DVD-Filme am Fernseher anzuschauen. Ein passendes S-VHS-Kabel wird übrigens mitgeliefert. Der Ultra-Prophet besitzt noch einen D-Sub-Monitoranschluss sowie einen DVI-Ausgang für digitale Monitore. Über ein Tweak-Tool können Sie Einstellungen zur Kantenglättung oder Übertaktung vornehmen. Der Grafikspeicher arbeitete bei übertakteten 500 MHz (DDR) ohne Probleme, darüber wurde die Platine zu heiß. Aber warum eine GeForce2 Ultra? Die Ultras setzen sich nur in sehr hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe von ihren GTS-Kollegen ab. Auf einem PIII 500 ist eine Ultra im Durchschnitt (bei 1.024x768 Pixeln in 32 Bit) nur drei Prozent schneller als eine GeForce2 MX (ca. DM 375,-). Auf einem Athlon 1.000 sind es 38 Prozent. Die Prophet II Ultra ist also zusammen mit einem Gigahertz-PC die derzeit flotteste Kombination für 3D-Spiele.



3D Prophet II Ultra

Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	09122-8860
Web-Site:	www.hercules.com
Preis:	Ca. DM 1.250,-
Stärken:	3D-Leistung; TV-Out; DVI-Ausgang; Übertaktungstool
Schwächen:	-
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**93%**

» Sündhaft teuer, dafür mit TV-Out und DVD-Software. «

MSI StarMaxx32



Der Hauptplatinenlöter MSI steigt nun auch in das heiße Geschäft der Grafikkarten ein. Die StarMaxx32 ist sein erstes Produkt und verwendet einen GeForce2-MX-Chip. Mit einem Preis von 390 Mark liegt sie im untersten Preisbereich der günstigen GeForce2-Karten – macht dabei aber keine Kompromisse in der Ausstattung. TV-Ausgang (S-VHS), ein langes S-VHS-Kabel und ein Software-DVD-Player sind gute Kaufargumente. Dazu gibt es noch die zwei Topware-Spiele *Gorky 17* und *Earth 2150* (Version 2.0). Nur beim verbauten Grafikspeicher hat man etwas gespart, denn auf der Platine wurde lediglich regulärer SDRAM (6 ns Zugriffszeit) verlötet. Laut MSI wird die Karte demnächst aber mit 5,5 ns RAM ausgeliefert, was vor allem Übertakter freuen wird. Bei der Spieleleistung liegt die StarMaxx auf dem üblichen G2-MX-Niveau und weicht keinen Deut von den Konkurrenzkollegen ab. Bis 1.024x768 und 16 Bit kann die StarMaxx noch mithalten, darüber sind die GeForce2-Karten mit Double Data Rate schneller.

StarMaxx32

Hersteller:	MSI
Info-Telefon:	06403-905010
Web-Site:	www.msi-computer.de
Preis:	Ca. DM 390,-
Stärken:	Ausstattung; Spielbundle
Schwächen:	Langsamer SDR-Speicher
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**85%**

» Gute Ausstattung, gute Leistung, günstige Karte. «

Anschluss belegt?



Mit regulären Boxen können Sie Dolby-Digital-Sound wiedergeben. Die Anschlüsse dazu finden Sie an der Anschlussbox.



Das Game Theater XP ist ein „Rundum-glücklich-Paket" für Sound-Interessierte: Up-to-date-Soundkarte, digitale Anschlüsse, USB-Hub und noch vieles, vieles mehr.

Guillemots Game Theater XP besteht aus einer Soundkarte und einer externen Anschlussbox. Das hört sich nicht sehr spektakulär an, dafür zählen aber die inneren Werte. Und genau da kann das Game Theater XP auftrumpfen. Auf der Soundkarte arbeitet ein SoundFusion-Chip (Crystal CS4639), der in anderen Versionsnummern bereits auf der SonicFury (Videologic) und der DMX XFire 1024 (TerraTec) zum Einsatz kam. Die zwei analogen und digitalen Anschlüsse auf der Platine können Sie zum Beispiel mit dem digitalen Ausgang Ihres DVD-Laufwerks verbinden oder darüber die Audiodaten einer anderen Steckkarte in die Soundkarte leiten.

Kompatibilität

Die Soundkarte unterstützt neben DirectSound3D und A3D 1.0 auch einige Soundstandards, durch die sie sich von der Konkurrenz abheben kann. Da wäre zum einen EAX 2.0: Die zweite Version der 3D-Soundschnittstelle von Creative beherrscht die 3D-Effektbelegung auf mehreren Boxen. Außerdem hat Guillemot eine Lizenz von den Dolby Laboratories erworben, dank der die Soundkarte nun AC3-Sound (Dolby Digital) auf die Boxen ausgeben darf. Über eine ausgeklügelte Software namens Dolby Headphone kann das auch über normale Kopfhörer geschehen. Das Ergebnis mit den Ohrmuscheln ist zwar nicht so beeindruckend, klang mit der *Matrix*-DVD aber dennoch sehr ordentlich. Als wenn das noch nicht genug wäre, sorgt die Sensaura-Software für noch mehr zusätzliche 3D-Effekte.

Der Sound von Shinys actionlastigem Sacrifice ist dank EAX-Unterstützung ebenso dreidimensional wie die Grafik.

Dickes Ding

An der Blendleiste der Soundkarte finden Sie einen Stereo-Eingang (3,5 mm) und einen breiten Stecker (DB44), über den Sie die externe Metallbox anbringen. Die beherbergt nämlich alle Anschlüsse, die wegen Platzmangels nicht auf der Soundkarte untergebracht werden konnten – und noch mehr. An der Front der Box finden Sie einen Kopfhörerausgang, einen Mikrofoneingang, einen Stereo-Eingang (Cinch) sowie einen Gameport-Anschluss und zwei USB-Steckplätze. So weit, so gut. Wenn Sie einen Blick hinter das edle, schwarz-blaue Gerät werfen, finden Sie alle Ausgänge für die fünf Kanäle eines Dolby-Digital-Systems, sowohl als 3,5-mm-Klinke als auch als Cinch-Stecker. Optische Ein- und Ausgänge gibt es sowohl für Koaxial-Kabel als auch für optische Kabel. Dort befinden sich auch zwei weitere USB-Stecker und ein Ein- und Ausgang für MPU-401-kompatible MIDI-Geräte. Stichwort USB: Um die Hub-Fähigkeit der Box nutzen zu können, müssen Sie einen USB-Port Ihres PCs opfern. Trotzdem arbeiten auch stromhungrige Geräte wie Webcams mit der Box zusammen.

Das Urteil

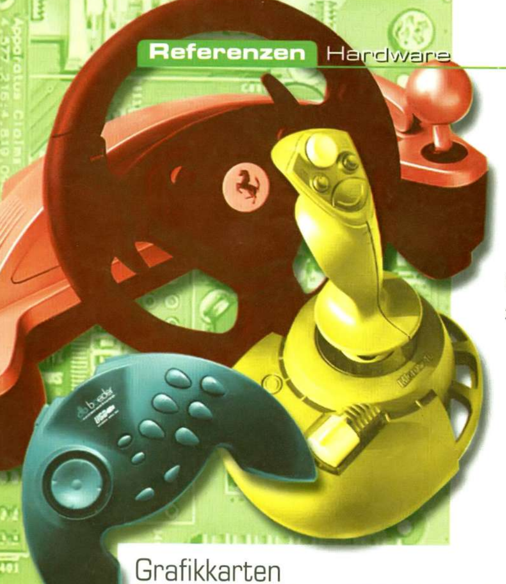
Wenn Sie keine Lust mehr haben, stets hinter den PC zu kriechen, dann sollten Sie mit dem Game Theater XP liebäugeln. Die Soundkarte braucht sich dank vieler Extras und guter Leistungsdaten selbst vor der Neuauflage der SoundBlaster Live! nicht zu verstecken. Die Metallbox setzt dann noch eins drauf und macht das Game Theater zu einer guten Sound- und Anschlusslösung für krabbelfaule PC-Spieler. Zum optimalen Sound fehlt allerdings noch ein 5.1-Boxensystem.

Bernd Holtmann

Game Theater XP

Hersteller:	Guillemot
Info-Telefon:	09122-8860
Web-Site:	www.guillemot.de
Preis:	Ca. DM 400,-
Stärken:	Anschlussvielfalt, EAX 2.0-Support, Dolby Headphone, 4xUSB-Hub
Schwächen:	-
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**90%**

» Viel Ausstattung, gute Leistung, satter Klang! «



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09122-8860	DM 999,-	92%
ATi	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 949,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09122-8860	DM 799,-	90%
ATi	Radeon 32 MB DDR	12/00	089-665150	DM 649,-	88%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-5177617	DM 750,-	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09122-8860	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/00	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/00	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 500,-	81%
VideoLogic	Vivid!	12/00	06103-93470	DM 350,-	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	05/00	02102-95990	DM 650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	09122-8860	DM 500,-	80%
Ati	Rage Fury MAXX	03/00	089-665150	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	74%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	82%*
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	82%*
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/00	09122-8860	DM 79,-	79%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	78%*
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	78%*
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	78%*
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	09122-8860	DM 99,-	77%*

Joysticks mit Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	88%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%*
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09122-8860	DM 199,-	78%*
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	73%

Joysticks ohne Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	81%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 99,-	78%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	82%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09122-8860	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/00	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/00	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	-	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45,-	74%
InterAct	MorayPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40,-	73%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	09122-8860	DM 49,-	71%
Saitek	P120 Action Pad	02/00	089-54612710	DM 30,-	70%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	www.haudenlukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09122-8860	DM 199,-	83%*
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09122-8860	DM 170,-	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%*
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09122-8860	DM 179,-	75%*
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179,-	71%*
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09122-8860	DM 149,-	71%*
Fanatec	Le Mans	02/98	0871-9221299	DM 149,-	70%*
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%*
Fanatec	Monte Carlo	04/99	0871-9221299	DM 99,-	68%*

Lenkradsysteme mit Force-Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09122-8860	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

17-Zoll-Monitore

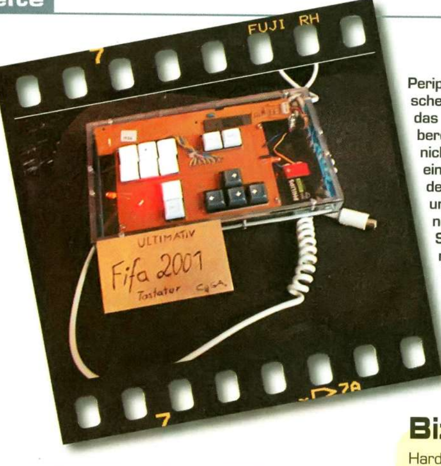
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Spiele-Index

4x4 Evolution – Test 112
4x4 Evolution – Demo CD
Age of Empires 2 – Spielerforum CD/DVD
Age of Empires 2 – Spielerforum 136
Alarm für Cobra 11 – Test 118
Alarmstufe Rot – Patch CD
America – Demo CD
American McGhee's Alice – Test 74
Anachronox – Vorschau 60
Anstoß 3 – Spielerforum CD/DVD
Aquanox – Thema des Monats 48
Autobahnraser 3 – Test 112
Axis – Demo CD
B17 Flying Fortress – Test 116
Baldur's Gate 2 – Tipps 171
Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt – Demo DVD
Big Brother 2 – Test 118
C&C – Spielerforum 138
C&C – Spielerforum CD/DVD
C&C: Alarmstufe Rot 2 – Tipps 171
Call to Power 2 – Test 92
Call to Power 2 – Tipps 167
Chicken Run – Test 96
Colin McRae Rally 2 – Test 110
Combat Command 2 – Demo DVD
Dark Reign 2 – Patch CD
Dark Reign – Tipps 175
Dark Reign – Vollversion CD
Deep Space Nine: The Fallen – Test 78
Deep Space Nine: The Fallen – Tipps 157
Defense Commander – Demo DVD
Delta Force Land Warrior Multiplayer – Demo CD
Demonworld 2 – Patch CD
Demonworld 2 – Tools CD
Der Grinch – Test 107
Der Meistertrainer – Test 117
Der Weg nach Eldorado – Demo CD
Der Weg nach Eldorado – Test 109
Diablo 2 – Spielerforum CD/DVD
Diablo 2 – Spielerforum 128
Die Mumie – Test 107
Die Siedler 3 – Spielerforum CD/DVD
Die Siedler 3 – Spielerforum 144
Die Sims – Spielerforum CD/DVD
Die Sims – Spielerforum 142
Dinosaurier – Test 96
Dirt Track Racing Australia – Demo CD
Dirt Track Racing Sprint Cars – Test 112
Dirt Track Racing – Test 112
Donald Duck – Test 96
Dracula 2 – Test 109
Dschungelbuch Groove – Test 96
Elite Force Holomatch – Demo DVD
Emergency Police – Test 96
Esports – Spielerforum CD
Esports mTw – Spielerforum 126
Euroleague Football – Test 117
F1 Official Team Manager – Test 94
FIFA 2000 – Spielerforum CD/DVD
FIFA 2000 – Spielerforum 134
Flucht von Monkey Island – Test 100
Flucht von Monkey Island – Tipps 163
Flucht von Monkey Island – Patch CD
Frontschweine Netzwerk-Update CD
Frontschweine – Test 81
Fur Fighters – Test 81
Fur Fighters – Demo CD
Galaga – Test 85
Grand Prix 3 – Patch CD
Grand Prix 3 – Spielerforum CD/DVD
Grand Prix 3 – Spielerforum 132
Grouch – Test 107
GTA 2 – Spielerforum CD/DVD
GTA 2 – Spielerforum 133
Half-Life – Patch CD
Half-Life – Spielerforum CD/DVD
Half-Life – Spielerforum 120
Hired Team Trial: Gold – Demo DVD
Hugo 8 – Test 118
I-War 2 – Vorschau 54
Jagged Alliance 2: Unfinished Business – Test 94
Keep the Balance – Test 117
Links LS 2001 – Test 112
MechWarrior 4 – Test 80
Motocross Mania – Demo CD
Motocross Mania – Test 113
Need for Speed – Spielerforum CD/DVD
Need for Speed 5 – Spielerforum 130
NHL 2001 – Spielerforum CD/DVD
NHL 2001 – Tipps 171
No One Lives Forever – Test des Monats 68
No One Lives Forever – Tipps 149
No One Lives Forever – Tipps 171
Patrizier 2 – Test 90
Pro Rally 2001 – Demo CD
Pro Rally 2001 – Test 110
Project IGI – Demo CD
Project IGI – Test 82
Pulleralarm – Test 118
Robin Hood: Defender of the Crown – Vorschau 63
Sacrifice – Demo DVD
Sacrifice – Test 88
Sanity Aikens Artifact – Test 109
Sheep – Test 108
Simon the Sorcerer 3D – Test 100
Simon the Sorcerer Game Pack – Test 117
Simon the Sorcerer Pinball – Test 85
Snow-Cross Extreme – Demo DVD
Space Empires 4 – Test 96
Squadleader – Test 96
Star Trek DS9: The Fallen – Patch CD
Star Trek Voyager: Elite Force – Spielerforum CD
Star Trek Voyager: Elite Force – Spielerforum 124
Starcraft – Spielerforum CD/DVD
Starcraft – Spielerforum 140
Starship Troopers Demo-Patch CD
Starship Troopers – Test 113
STCC2 – Demo DVD
SWAT 3 Elite Edition – Test 85
Team Fortress – Spielerforum 120
Technomage – Test 106
The Final Curse – Test 109
The Moon Project – Patch CD
The Outforce – Demo DVD
Three Kingdoms: Fate of the Dragon – Demo CD
Tomb Raider: Die Chronik – Test 84
Tony Hawk's Pro Skater – Test 114
Tribes 2 – Vorschau 58
Ultima Online 2 – Spielerforum CD/DVD
Unreal Tournament – Spielerforum CD/DVD
Unreal Tournament v348 – Demo DVD
Unreal Tournament – Spielerforum 122
Vyruz – Demo DVD
Vyruz – Test 85
Wartorn – Test 96
Wer wird Millionär – Test 118
Whiggles – Vorschau 62
Wizards & Warriors – Tipps 171
Woody Woodpecker Racing ¬ Test 107
Zeus – Demo DVD
Zeus – Tipps 171



Peripherie-Hersteller in heller Aufregung: Anscheinend ist es ihnen bis heute nicht gelungen, das optimale Eingabegerät für Sportspiele bereitzustellen! Unser Leser G. Adam zögerte nicht lange und beschloss, diesen Mangel mit einer Eigenentwicklung ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen. Seine zweckmäßige und formschöne Fußballer-Tastatur ist ergonomisch speziell auf die Bedürfnisse der Spieler der *FIFA*-Serie von EA Sports ausgerichtet. Das offene Industrial Design erlaubt während des Spielgenusses faszinierende Einblicke in die Gedankenwelt des Elektronikbastlers und erleichtert darüber hinaus die schnelle, effiziente Wartung des Gerätes. Bleibt nur zu hoffen, dass dieser technische Geniestreich möglichst bald in Serie geht.

Fundsachen



Nicht nur in *James Bond*-Filmen spielt das, was man heute elegant als Product-Placement bezeichnet, eine wichtige Rolle. Mittlerweile gibt's so was auch in Computerspielen. Da zaubert der Protagonist von *Simon the Sorcerer 3D* mitten im Spiel *Magic the Gathering*-Karten aus dem Ärmel und weist frech darauf hin, dass Hasbro den Hersteller der *Magic the Gathering*-Produkte erst kurz zuvor „geschluckt" hat.

Bizarres aus dem Netz

Hardware-Fehler, Software-Fehler – kein Computer-Freak bleibt auf Dauer davon verschont. Geben Sie's zu: Auch Sie waren schon irgendwann mal nahe dran, ihren PC durchs geschlossene Zimmerfenster zu schmeißen! Damit es bei der Bestrafung Ihrer Hard- und Software-Komponenten nicht zu weiteren unschönen Pannen kommt, liefert Ihnen die (nicht ganz ernst gemeinte) Seite „The Hardware (and Software) Destruction Heaven" (www.shybe.com) hilfreiche Tipps. Von der standrechtlichen Erschießung zickiger CD-ROMs bis hin zum Ertränken aufsässiger Prozessoren sind alle Vorgänge sehr anschaulich erklärt und reich bebildert. Von der Nachahmung möchten wir aber doch lieber abraten. ;-)



In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 17. JANUAR

Die Siedler 4

Aufbaustrategie mit Niedlichkeitsbonus und Tradition: Blue Bytes *Siedler* gehen in die vierte Runde und stellen sich bei uns zum Test.



Vollversion: Grand Prix Legends

Den Glanz alter Formel-1-Zeiten können Sie mit *Grand Prix Legends*, unserer nächsten Vollversion, noch einmal erleben! Ultrarealistisch, superrasant und optisch ein reiner Genuss!



AUSSERDEM...

Tipps & Tricks zu Tomb Raider: Die Chronik, Patrizier 2 und vieles mehr...

Vergessenen Reiche

Baldur's Gate II

Schatten von Amn



Die höchsten Ehren verliehen von den Weisen des Landes.





- "Ein intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als in Baldur's Gate 2 werden Sie in naher Zukunft nirgends finden."
  GameStar Award für besondere Spieltiefe (91%)



- "Wenn Sie ein großes mitreißendes Fantasyabenteuer für lange Winterabende suchen, dann knallen Sie sich schleunigst BG 2 auf die Festplatte."
  PC Player Award (92%)



- "Für mich eindeutig das bisher beste Computerspiel und ein Pflichtkauf für jeden Rollenspieler."
  PC Games Award (92%)









BIOWARE CORP



www.bg2.de



BLACK ISLE STUDIOS